Nº 15

MUNDO ATARI®

PUBLICACION ATARI INTERNACIONAL EN ESPAÑOL

F-15 STRIKE EAGLE

AGOSTO 1988 CHILE $400 ARGENTINA A12 OTROS PAISES US$2

MUNDOATARI TIENE NUEVA CASA!


COMPUCLUB
ATARI®


MUNDO ATARI
PUBLICACION PARA USUARIOS DE MICROCOMPUTADORES ATARI

Editorial

EDITORIAL AGOSTO 1988

Amigos de MUNDOATARI tenemos grandes novedades para ustedes ,en relación con la definicion de objetivos del segundo año de existencia de vuestra revista.

Primero que nos encontramos en una nueva casa,vuestra casa donde encontrará a partir de fechas que anunciaremos por éste mismo medio la proyección de nuestra filosofia ATARIANA.

El servicio técnico es una realidad y ahora en forma inmediata nuestros lectores encontraran en nuestra casa las facilidades para un presupuesto inmediato sin costo el mas economico del mercado y con la garantia de DOS MESES de MUNDOATARI.

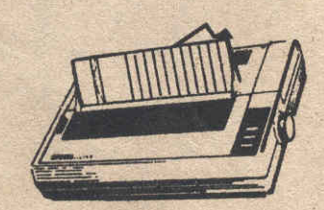
A contar del primero de SEPTIEMBRE nuestro INSTITUTO DE SISTEMAS ATARI es una realidad , con dos salas habilitadas para impartir clases que se anuncian en paginas interiores para ambos mundos ATARI 8 bit y ATARI ST.En esta actividad tendremos novedades constantes para que la amistad que ustedes sienten para con su computador ATARI sea mas intensa.

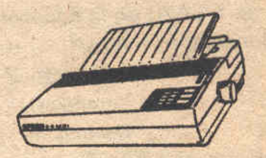
Luego cunpliendo con la aspiración de poner al alcanze de la mayoria de las personas la computacion ATARI , iniciamos la venta de equipos a distancia y en nuestro nuevo LOCAL con precios que son los mas bajos del mercado porque ustedes la inmensa mayoria de usuarios nos lo han solicitado.

Finalmente este editorial forma parte de la promoción pues se encuentra impreso el original con la impresora de promocion ver paginas interiores.

SU EDITOR

IVÁN GJUROVIĆ MUNOZ







AGOSTO 1988 Precio: $ 400

Revista con información exclusiva para microcomputadores ATARI

Resol. Exenta No. 360/6-5-1987

Editor: Iván Gjurovic M.
Director: Adolfo Torrejón S.
Representante legal: Lucía Segura G.
Producción: SES Sistema
Diseño publicitario: Ricardo Numi
Casilla: 458-11, Ñuñoa, Santiago
Teléfono: [illegible]

Impresa por EDITORIAL ANTARTICA quien actúa sólo como impresora.

VIDEO JUEGOS



F-15: Strike Eagle

El combate aéreo ha avanzado dramáticamente en velocidad, sofisticación y complejidad hasta los jets de combate supersónicos.

F-15 es una fiel simulación del avión del mismo nombre. Lo coloca a usted en la cabina del avión más avanzado del mundo para planear su estrategia de ataque y tomar decisiones críticas que marcan la diferencia entre el éxito y el fracaso.

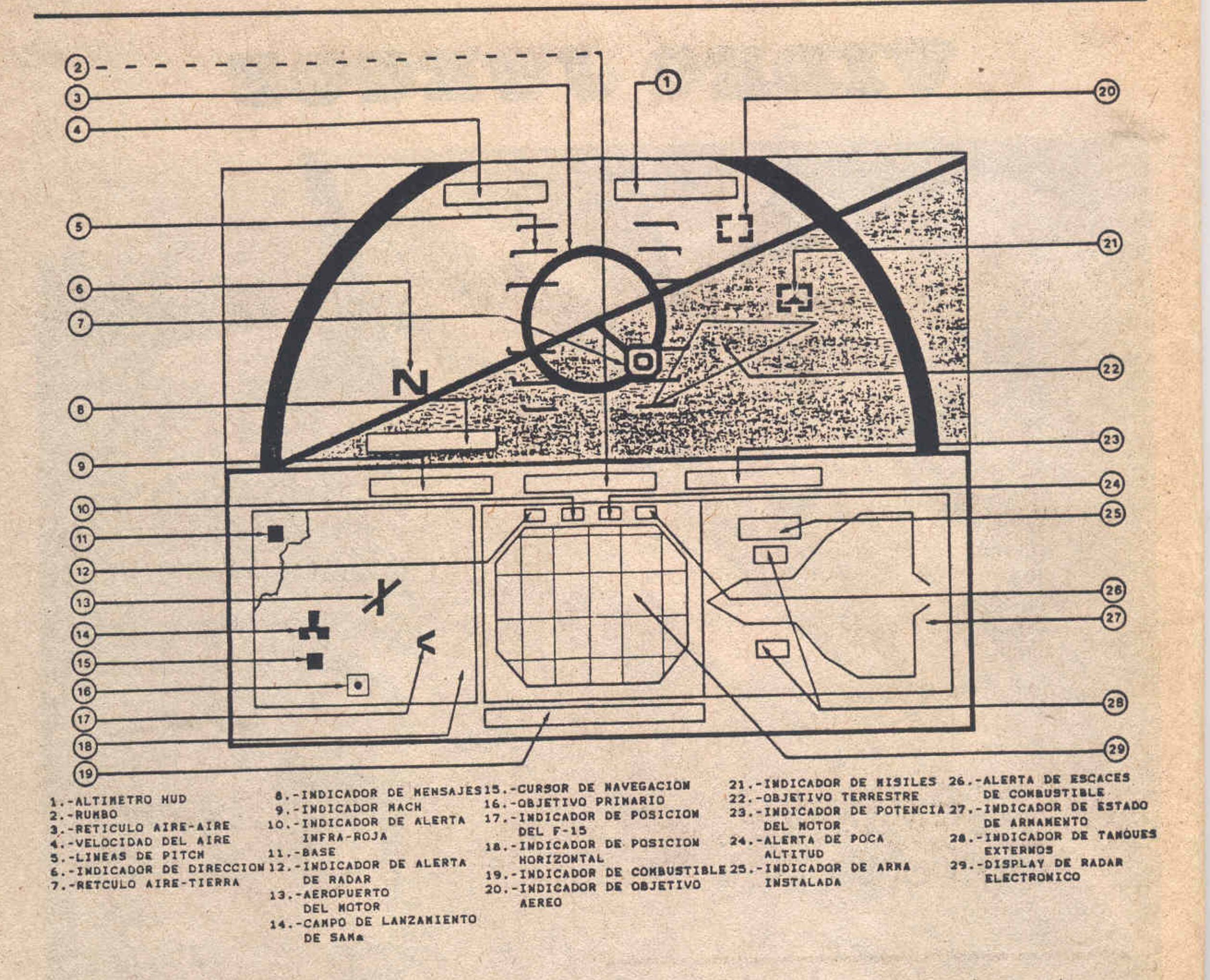
En este juego pueden participar hasta 4 jugadores. Use la tecla SELECT para elegir el número de pilotos. También pueden jugar 2 participantes al mismo tiempo, uno de los cuales usa el bastón de comandos y el otro el teclado toma el papel de oficial de sistemas de armamento.

Luego se seleccionar el nivel de dificultad oprima la tecla START.

Al comienzo de la simulación se le pedirá el código secreto de autenticidad para tener acceso a los sistemas de vuelo

CODIGO ENTRADA

0	: G	8	: L
1	: A	9	: H
2	: J	10	: A
3	: G	11	: P
4	: J	12	: C
5	: B	13	: P
6	: C	14	: K
7	: H	15	: E



y armamento. Consulte la carta de códigos y digite la clave que corresponda al número indicado.

PANTALLAS DEL F-15

La cabina del F-15 es un ambiente complejo y tenso. A continuación veremos algunos de los principales aparatos del tablero real:

- **VISION**

Con la barra de espaciamiento usted puede optar por la visión delantera o trasera . Cuando está en tierra la superficie es verde, cuando está sobre el mar, es azul.

- **HEADS-UP-DISPLAY (HUD)**

Directamente arriba del panel de instrumentos se proyectan las siguientes informaciones:

- **Velocidad del aire** (SPD:600)
- **Altitud, en pies.**
- **Línea de vuelo del avión.**
- **Retículo aire-aire,** se usa para apuntar las armas y misiles.
- **Retículo aire-tierra y línea de impacto,** aparece cuando está usted en modo BOMB.
- **Líneas de grado de elevación,** indican cuantos grados está inclinado el avión hacia arriba o hacia abajo.
- **Caja del designador de objetivos,** cuando un avión enemigo está dentro del alcance visual aparecerá dentro de esta caja.
- **Indicador de dirección,** las letras NAV indican la dirección de vuelo correspondiente al lugar del cursor de navegación. Volando hacia este indicador, usted volará hacia el objetivo (cursor de navegación).

- **MENSAJES**

Los mensajes que pueden aparecer en la esquina del HUD son:

- GUN 900, indica que está en el modo gun y que quedan 900 rondas de munición.
- MISSILE ARMED, indica que está armado con misiles de corto o mediano alcance.
- BOMB ARMED, indica que usted ha armado una barra de 3 bombas de 500 libras.
- ENEMY PLANE HIT, usted ha logrado impactar al avión enemigo.
- BOMBS RELEASED, usted ha soltado las bombas.
- BOMBS MISS, indica un disparo fallido.
- TARGET HIT, blanco acertado.

– ALERT:SAM LAUNCH, indica que un misil SAM viene en contra de su nave.
– ALERT:AIR MISSIL, indica que un misil térmico viene en contra de su nave.
– ECM JAMMING, indica que su aparato electrónico está activado y que ha soltado una "burla" para esquivar el misil.
– FLARE RELEASED, usted ha soltado una bengala para esquivar un misil.

En el panel de instrumentos se muestra información adicional:
– MACH NUMBER, indica la velocidad de vuelo. El número 9 indica por ejemplo el 90% de la velocidad del sonido.
– HDG:180, indica que la dirección de vuelo es de 180 grados (sur).
– RPM:90, indica que los motores están al 90% del máximo en RPM.
– FUEL:20000 lbs, indica la cantidad de combustible remanente.
– WARNIG INDICATORS, hay 4 luces indicadoras: para advertir rastreamiento por radar, ser perseguido por un misil, baja altitud de vuelo y falta de combustible.

- **PANTALLA HDS**

El HDS muestra un mapa del área de su misión. Su avión está indicado por un símbolo destellante. El cursor de navegación se mueve oprimiendo las teclas de control (flechas).

- **PANTALLA DEL RADAR**

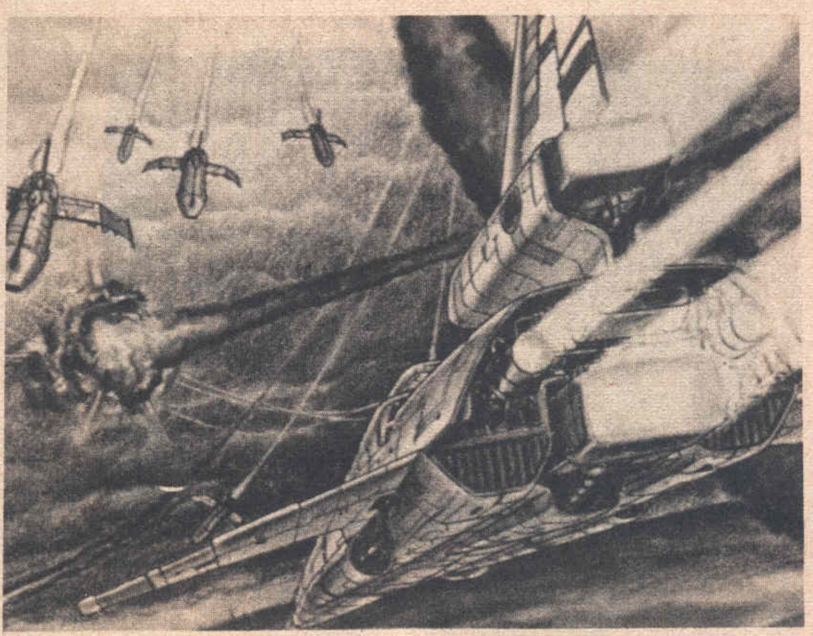
El REWD muestra los blancos cercanos al avión. Con la tecla R se modifica la escala.

- **PANTALLA DE ARMAMENTO**

El WSD da una referencia de las armas disponibles y el estado de tanques externos de combustible.

- **CONTROL FRONTAL SUPERIOR**

Las principales funciones son:
– **Activar ametralladoras:** esto se logra presionando la tecla G
– **Activar misiles:** presione S para activar misiles de rango corto, y M para misiles de rango medio (objetivo entre 10 y 40 millas).
– **Activar bombas:** presione B y suéltelas a 2000 pies de altura
– **Acelerador:** presione los números entre 0 y 9 para ajustar la potencia de la nave.
– **Retropopulsores:** presione la tecla A. El consumo de combustible aumenta en 60%.
– **Freno:** presione X para frenar
– **Defensa antimisiles:** presione E para activar defensa contra misiles quiados por radar. Presione F para soltar una bengala contra misiles guiados por calor.
– **Soltar tanques externos:** maniobra para cuando estén vacíos y así lograr mayor velocidad.
– **Salto en paracaídas:** presione ESC.
– **Rango de radar:** presione R para cambiar escala.
– **Pausa:** presione P para detener la simulación. Se reinicia con cualquier otra tecla.



MISIONES DEL F-15

Antes que nada deberá usted planear la ruta de vuelo. Determine su posición horizontal y la de sus objetivos.

Elija el patrón de vuelo dentro de ciertas tácticas. Vuele a gran altura para minimizar la actividad de los SAM, opte por una ruta a mediana altura para ganar tiempo o bien por otra a baja altura (bajo 1500 pies) para evadir la acción del radar enemigo.

Luego ubique el cursor de navegación sobre el primer objetivo, el cual lo guiará a su destino.

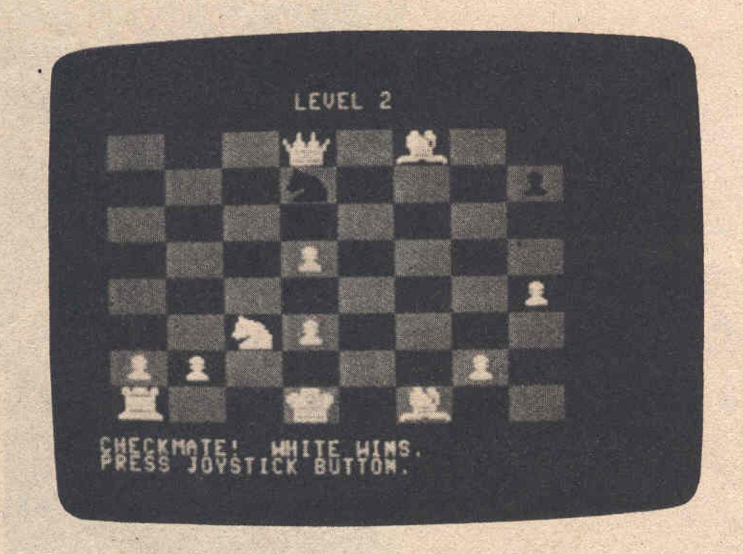
En el camino deberá defenderse de misiles y aviones enemigos. Cada una de ellas puede ser contrarrestada con medidas adecuadas.

El misil de rango mediano se usa para blancos a más de 10 millas, el de rango corto, es para objetivos situados a menos de 10 millas. Para blancos más cercanos use las ametralladoras.

Mantenga el radar en su mayor rango, a menos que necesite investigar a su alrededor.

Para bombardeos haga su pasada a baja velocidad y a una altura inferior a 5000 pies.

Si es alcanzado y tiene problemas, lo mejor será volver a la base para ser reparado. Si esto no es posible salte en paracaídas, con lo que tiene un 50% de posibilidades para ser salvado y rescatado por sus compañeros.



EN CASETE:

Sargon II

El SARGON II representa una evolución significativa del programa original de ajedrez Sargón. Los cambios hacen al programa más fácil y conveniente para su uso y ofrece un computador más capacitado como oponente. En un nuevo nivel (0) para principiantes las respuestas son más rápidas que en otros niveles.

En los niveles superiores el tiempo entre los movimientos puede ser considerable, un asterisco tililante indica que el computador esté pensando y confirma que no se ha bloqueado.

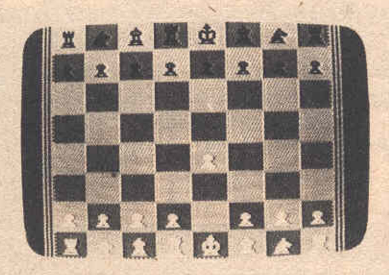
Para jugadores que necesitan una ayuda, el modo de sugerencia permite preguntarle al computador por una buena jugada (aunque no siempre es la mejor).

Finalmente se puede colocar un tablero para analizar una situación específica. Esto ha sido simplificado por nuevos comandos para mayor agilidad.

Instrucciones:

SARGON II posee 2 opciones de juego: usted puede comenzar una partida nueva o proponer una posición específica para analizarla.

La pantalla despliega sus opciones de la siguiente forma:



G : para un nuevo juego
C : para cambiar el tablero
X : para salir del programa

Cuando usted elige una nueva partida Sargón le preguntará por el color que desea (Black; negras, White: blancas). Recuerde que según las reglas del ajedrez las blancas mueven primero.

A continuación Sargón solicita el nivel de dificultad (0-6). En la tabla siguiente se entrega el promedio de tiempo por nivel de juego:

0 : respuesta inmediata
1 : 20 segundos
2 : 1 minuto
3 : 2 minutos
4 : 6 minutos
5 : 40 minutos
6 : 4 horas

El Tablero:

Los movimientos deben ser entrados en notación algebraica de ajedrez. Esto significa que usted debe dar las coordenadas de la posición de la ficha que se requiere mover y la posición hacia la que se desea desplazar dicha pieza. Las líneas horizontales se enumeran de 1 a 8 y de abajo hacia arriba, mientras que las verticales utilizan las letras A a la H y de izquierda a derecha.

Ejemplo: si usted desea mover dos espacios el peón del rey blanco a partir de su posición inicial deberá digitar:

E2-E4 y RETURN

El mismo movimiento con las piezas negras será:

E7-E5 y RETURN

Para efectuar el enroque se debe entrar la posición inicial del rey y luego la que quedará despues del enroque:

E1-G1 y RETURN

Para capturar un peón al paso se deberá entrar la posición de su peón y luego la del peón que se desea capturar al paso:

E5-F5 y RETURN

Si comete un error oprima la tecla DELETE antes de presionar RETURN.

Al oprimir la tecla ESC se pasa a una pantalla donde se imprimen en texto las jugadas, lo que sirve para posteriores arreglos o cambios en el tablero, para analizar otras opciones en el desarrollo de una misma partida.

Con las teclas CTRL y las flechas se desplaza la pantalla en esas direcciones permitiendo observar la totalidad de los movimientos.

Al presionar CTRL M se fuer-

za al computador a jugar (especialmente en los niveles altos).

Con SHIFT ? se obtiene del computador una sugerencia de jugada, que como se ha dicho no es siempre la mejor.

Oprimiendo CTRL R y luego X más RETURN se puede salir del juego.

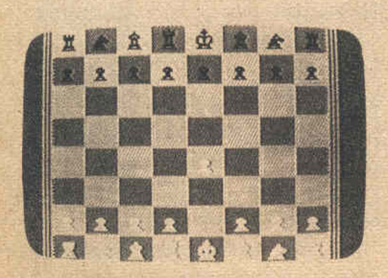
Para corregir una jugada espere su turno y oprima ESC. Fíjese la jugada desde la que se desea recomenzar el juego y anote las posiciones del tablero a partir de dicha jugada, luego presione CTRL R. Al tener la pregunta inicial oprima C y RETURN (para cambiar de tablero). Desplace un cursor con ayuda de las teclas CTRL y flechas. Al presionar cualquier tecla desaparecerá la pieza que se encuentre bajo el cursor. Para poner una pieza en un casillero debe entrar el código de dicha pieza, que se indica a continuación:

K : King (rey)
Q : Queen (reina)
R : Rook (torre)
B : Bishop (alfil)
N : Knight (caballo)
P : Pawn (peón)

Luego se ingresa el código de color (B, W) y el código de movimiento: 0 - no ha sido movida anteriormente, 1 - si ha sido movida.

Es importante no oprimir RETURN antes de haber corregido todos los datos para seguir la partida.

La sensación que causa el jugar una buena partida de ajedrez es inigualable para mucha gente. SARGON II se la transmitirá y podrá desarrollar su poder de análisis.





Shooting Arcade

Típico juego de galería de tiro, en el que deberá destruir una serie de blancos que se mueven horizontalmente por su pantalla.

Este es un juego simple, que consiste en disparar con una pistola que se mueve horizontalmente en la parte inferior de la pantalla a una serie de 6 filas de blancos constituidos por elefantes, patos, conejos, caretas, pelotas y diamantes.

Con OPTION defina si juegan 1 ó 2 participantes. Con SELECT elija el nivel de dificultad y con START comience el juego.

Mediante la palanca del joystick mueva la pistola y con el botón dispare continuamente.

Elimine rápidamente a los patos y conejos, pues se reproducen rápidamente.

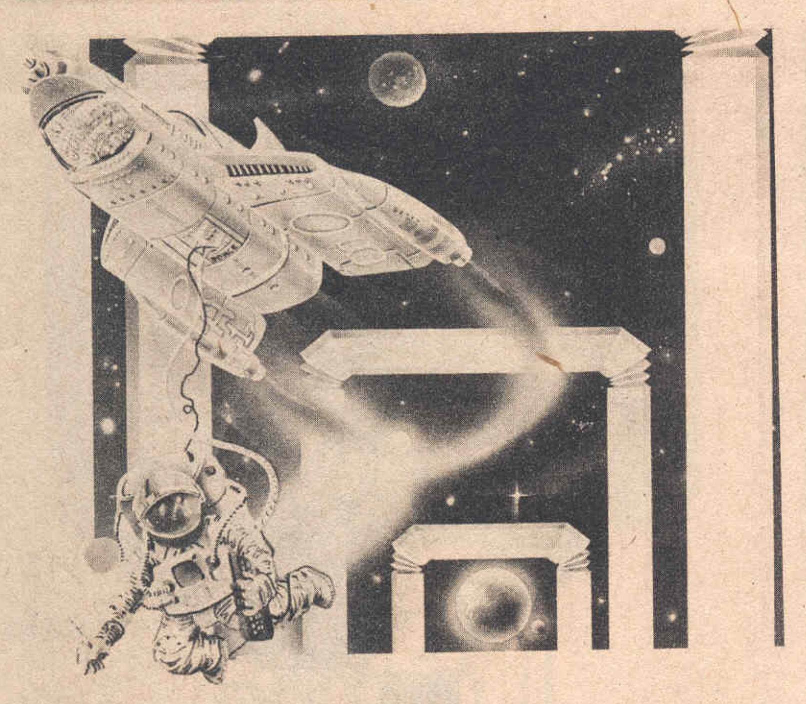
Su cargador tiene 40 balas, que se reponen sólo al acertar a los diamantes (4 cada vez). Al terminar una pantalla las balas sobrantes le darán puntos adicionales.

Si acierta a una careta con cara de enojo logrará la dirección de avance de las filas.

Puntaje:

Elefante	10 puntos
Pato	20 puntos
Conejo	30 puntos
Careta	40 puntos
Pelota	50 puntos
Diamante	60 puntos

La próxima pantalla será de bono. Dispare a un oso y no lo deje escapar. Logrará 100 puntos extras.



Astrochase

Un astronauta recibe la misión de defender la tierra del ataque del imperio enemigo HEGARD.

El imperio una vez fue derrotado y humillado por los terráqueos cuando trataron de conquistar la tierra. Esto ha hecho que la sed de venganza sea fuerte en los Hegards.

Ellos han cercado la galaxia con un campo de fuerza y hay un total de 16 megaminas que se aproximan a la Tierra, cada una de las cuales puede destruir totalmente el planeta.

Su objetivo es vaporizar las megaminas con su rayo láser, antes de que lleguen a su destino. Un ataque de aviones enemigos pretende distraerlo de su misión y destruirlo

Instrucciones:

Con SELECT elija el nivel de juego –de 1 a 8–. Con START comienza el juego y con OPTION recomienza.

Con la barra espaciadora logra una pausa y con la tecla S detiene y restaura la música.

Al comenzar el juego recibe 3 fuentes de 1000 unidades de energía. En la siguiente misión (apretando el botón) recibirá 2 fuentes adicionales.

Empieza con una escena animada, en la que un astronauta se dirige hacia una plataforma de lanzamiento y asciende a una nave, mientras se escucha la Obertura 1812 de Tchaikowsky.

El programa presenta 34 misiones en total. Lo transportará a la siguiente si tuvo éxito, o lo devolverá a la previa si falló.

Los éxitos se premian con 7 intermisiones que se le adjudican al pasar a las misiones mayores.

Para destruir una megamina debe acertarle un disparo con sus rayos para vaporizarla.

La flota de naves enemigas se compone de 8 tipos de naves. Hay 5 características que las diferencian entre si: velocidad, habilidad, poder de fuego forma y maniobrabilidad.

La galaxia está rodeada por un campo de fuerza invisible del que no se puede escapar. Los perímetros del campo están dados por 4 generadores. Puede disparar a los enemigos a través del campo de fuerza.

Su nave cuenta con la posibilidad de moverse en una dirección mientras dispara en cualquiera de las 8 direcciones restantes. Usted puede disparar simples disparos o ráfagas, pero cada vez consume energía.

Usted puede adquirir un campo de fuerza que dura 10 segundos en los niveles bajos, con el que se torna invulnerable. Vuele sobre alguno de los 8 depósitos de campos y su nave se proveerá del campo tornándose multicolor.

Al llegar a un nivel de 300 unidades de energía recargue pasando sobre uno de los 4 generadores en las esquinas. Cada pasada horizontal sobre un generador le dará 12 unidades adicionales de energía. Cada pasada vertical le dará 24 unidades.

Cuando tenga un campo de fuerza no podrá destruir megaminas, pero sí chocando a sus enemigos.

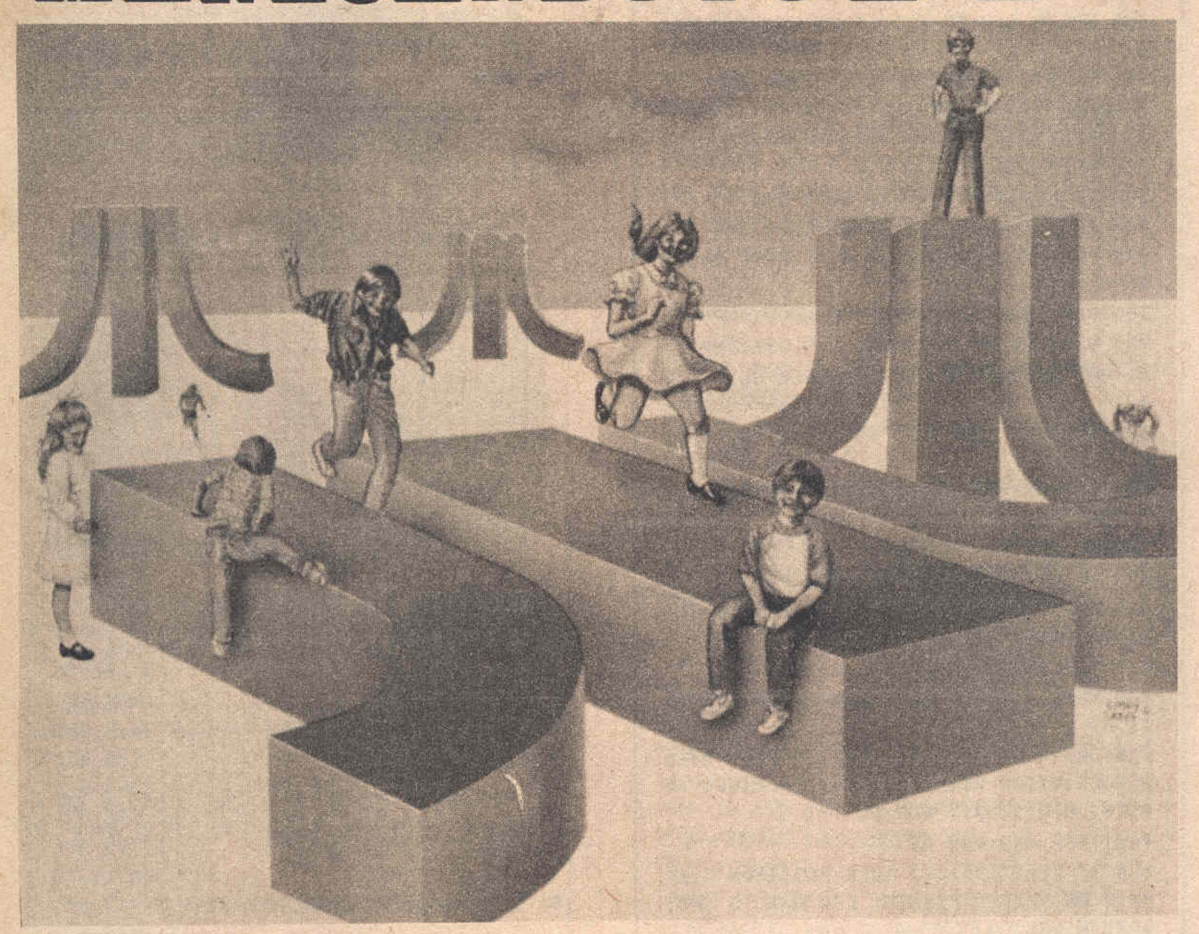
No hay forma de detener la nave. Al soltar la palanca su nave continuará en la dirección que iba. Como estrategia le recomendamos eliminar rápidamente a los guerreros enemigos, mientras evade las megaminas.

Puede usar los planetas para bloquear el avance de cazas Romatron, cazas Firetron o del ataque de un Ramatron o un Firetron.

Puntaje asignado:

Ramatron	10 puntos
Caza Ramatron	30 puntos
Ramalon	20 puntos
Caza Ramalon	40 puntos
Firetron	50 puntos
Caza Firetron	70 puntos
Fuelon	60 puntos
Caza Fuelon	80 puntos
Megamina	3 veces el valor del caza acompañante
Energía remanente	variable

MANEJANDO TU ATARI



Dominando la 1050

Este mes la columna proporciona un interesante utilitario para agregar a los diskettes con programas en BASIC u otros para cargar un menú con los nombres de archivos presentes en el directorio.

- **Nombres de archivos.**

  Digite cuidadosamente el listado siguiente:

```
0 Q0=0:Q1=1:Q2=2:Q3=3:Q4=4:Q5=5:Q6=6:Q
8=8:Q9=9:Q10=10:Q12=12:Q13=13:Q14=14:Q
20=20:Q21=21:Q22=22:Q23=23:Q34=34:Q40=
40:Q300=300
1 Q350=350:Q480=480:Q710=710
100 GRAPHICS Q0:GOSUB 580:POKE 82,Q2:P
OKE 83,38:POKE 752,Q1:? "K┌──────────
────────────────────────┐"
130 ? "│          MENU MUNDOATARI 1988
     │":? "└───────────────────────
──────────┘"
150 ? "┌──────────────────┬─────────
────┐":DIM X$(Q40),L$(Q20),A$(Q40),P$(
66*Q14),N$(Q2),B0$(Q40)
170 B0$="│                 │
      │"
190 FOR BORDER=Q4 TO Q21:POSITION Q2,B
ORDER:? B0$:NEXT BORDER:? "└──────────
───────┴──────────────────┘"
210 TRAP Q300:N=Q0:NN=Q3:MM=Q3:CLOSE #
Q1:OPEN #Q1,Q6,Q0,"D1:*.*"
220 INPUT #Q1,A$:IF A$(Q2,Q2)<>" " THE
```

```
N GOTO Q300
240 GOSUB 510:IF N=19 THEN NN=Q21:MM=Q
4
260 IF N>Q34 THEN POSITION Q20,Q20:? "
LISTA INCOMPLETA ":GOTO 290
280 POSITION NN,MM:? N$;"-";L$(Q1,Q12)
290 GOTO 220
300 IF LEN(A$)=Q3 THEN GOTO 320
310 POSITION Q21,Q21:? A$:GOTO 350
320 POSITION Q21,Q21:? A$;" FREE SECTO
RS"
350 POSITION Q12,Q23:? "SELECCIONE";:T
RAP Q350:GOSUB 570:POKE 559,Q34:INPUT
X:TRAP Q480:IF X<>INT(X) THEN GOTO Q35
0
370 IF X=Q1 THEN X$=P$(Q1,Q12):GOTO 40
0
380 X$=P$((X-Q1)*Q12+Q1,(X-Q1)*Q12+Q12
):TRAP Q480:IF X$(Q10,Q10)=" " THEN X$
=X$(Q1,Q8)
400 IF X$(Q1,Q3)="DOS" THEN DOS
410 A$="":FOR I=Q1 TO LEN(X$):IF X$(I,
I)=" " THEN 430
420 A$(LEN(A$)+Q1)=X$(I,I)
430 NEXT I:X$=A$:A$="D1:":A$(LEN(A$)+Q
1)=X$
450 GRAPHICS 18:POKE 708,134:POKE Q710
,Q0:POSITION Q12,Q4:? #Q6,"LOADING:":P
OSITION Q12,Q6:? #Q6,A$
460 TRAP 480:RUN A$
480 IF PEEK(195)=21 THEN POSITION Q12,
Q4:? #6,"ENTER FILE!";:FOR W=1 TO 500:
NEXT W;RUN
490 GRAPHICS Q2:FOR I=Q1 TO 50:POKE Q7
10,Q0:POSITION Q2,Q3:? #Q6;"NO CARGA
":? #Q6;"  ";A$:? #Q6:? #Q6;
495 ? " OTRA VEZ ":NEXT I
500 RUN
510 MM=MM+Q1:N=N+Q1:X$=A$(Q3,Q10):X$(Q
9,Q9)=".":X$(Q10,Q12)=A$(11,Q13):L$=X$
:P$(LEN(P$)+Q1)=X$
530 L$(Q13,Q13)=" ":FOR I=Q1 TO (LEN(L
$)-Q1):IF L$(I,I)=" " THEN L$(I,I)="."
540 NEXT I:N$=STR$(N):IF N<Q10 THEN N$
(Q2,Q2)=N$(Q1,Q1):N$(Q1,Q1)=" "
550 L$(Q14,Q14)=" ":RETURN
570 FOR ZZ=Q1 TO Q6:SOUND Q1,35,Q10,Q8
:FOR W=Q1 TO Q5:NEXT W:SOUND Q1,Q0,Q0,
Q0:FOR W=Q1 TO Q5:NEXT W:NEXT ZZ:RETUR
N
580 POKE Q710,42:POKE 709,Q34:POKE 712
,Q40:POKE 65,Q0:RETURN
```

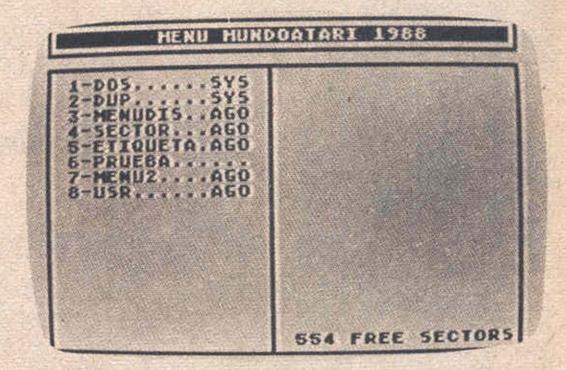
Salve este programa en un diskette formateado con el nombre MENU.

Agregue otros programas al menú.

A continuación digite:

RUN

En pantalla aparece el menu siguiente con los programas presentes en el directorio, como lo indica la foto siguiente:



Este programa, en conjunto con un AUTORUN puede partir inmediatamente el diskette para presentar los programas del directorio en pantalla.

Al seleccionar el número que antecede al nombre del programa, se ejecuta en forma inmediata el programa seleccionado.

Interesante forma de ganar tiempo y evitar errores al llamar los programas presentes en el directorio.

• Examinando sectores.

Este utilitario, para los usuarios de la unidad de disco 1050, permite examinar el contenido de los sectores del disco.





Digite cuidadosamente el siguiente listado y tendrá una herramienta para manipular sus archivos y diskettes.

```
100 REM VARIABLES
110 REM
120 UNIT=769:ACTION=770:BUFLO=772:BUFH
I=773:SECLO=778:SECHI=779:REEDSEC=82:P
UUTSEC=87
130 REM
140 REM INICIALIZACION
150 REM
160 POKE 83,38:POKE 82,2
170 DIM BUFFER$(128),Z$(1)
180 BUFFER$=" ":BUFFER$(128)=" ":BUFFE
R$(2)=BUFFER$
190 FOR I=1536+128 TO I+4:READ A:POKE
I,A:NEXT I
200 DATA 104,32,83,228,96
210 REM
220 REM EDITA TITULO
230 REM
240 ? "↖↓↓▸    EXAMINA SECTORES M.A.":?
 "↓    AGOSTO 1988 COLUMNA 1050       ↓
"
250 ? "▸▸USO LECTORES":? "▸   CHILE
AGOSTO 1988   ↓"
260 ? "    ELIMINE LINEA 450 SI EXAMIN
A             UN DISCO DIFERENTE DOS ↓
↓"
270 REM
280 REM INGRESA NUMERO SECTOR
290 REM
300 ? "↓↓↓# SECTOR O RETURN PARA ▸▸ ":
? "Directorio en 361 al 368 ↑";:TRAP 3
40:INPUT SEC
310 REM
320 REM PARAMETROS PARA RUTINO CIO
330 REM
340 POKE UNIT,1
350 POKE BUFLO,ADR(BUFFER$)-INT(ADR(BU
FFER$)/256)*256
360 POKE BUFHI,INT(ADR(BUFFER$)/256)
370 POKE SECLO,SEC-INT(SEC/256)*256
380 POKE SECHI,INT(SEC/256)
390 POKE ACTION,REEDSEC
400 D=USR(1536+128)
410 REM
420 REM VERIFICA ERRORES
430 REM
440 IF PEEK(771)<>1 THEN ? "↖↓Sector I
nexistente":GOTO 300
450 IF SEC>360 AND SEC<369 THEN 610
460 REM
470 REM EDITA DATOS DEL SECTOR
480 REM
490 ? "↖SECTOR ";SEC:LSEC=SEC
500 ? "────────────────────────────────
──────";
510 FOR I=1 TO 128:? "E";BUFFER$(I,I);
:NEXT I:?
520 ? "────────────────────────────────
──────";
530 ? "File #";INT(ASC(BUFFER$(126))/4
);"   ";
540 IF ASC(BUFFER$(128))<127 THEN ? AS
C(BUFFER$(128));:GOTO 560
550 ? 125;
560 ? " bytes    Link --> ";:SEC=ASC(B
UFFER$(127))+(ASC(BUFFER$(126))-INT(AS
C(BUFFER$(126))/4)*4)*256:? SEC
570 GOTO 300
580 REM
590 REM EDITA DATOS DEL DIRECTORIO
600 REM
610 ? "↖↓DIRECTORIO  ****** ";SEC:? "▸
▸▸▸ INICIO":? "Status    #  NOMBRE ARC
H. Secs  Sec"
620 ? "──────   ──  ────────     ────
──────"
630 FOR I=1 TO 8
640 L=(I-1)*16
650 IF BUFFER$(L+1,L+1)>"▸" THEN ? "BO
RRADO ";:GOTO 680
660 IF BUFFER$(L+1,L+1)>"♥" THEN ? "Ac
tivo  ";:GOTO 680
670 ? "        ";
680 K=ASC(BUFFER$(L+1))
690 K=K-INT(K/64)*64:IF K>=32 THEN ? "
```

```
* ";:GOTO 710
700 ? "  ";
710 K=(SEC-361)*8+I-1:? K;" ";:IF K<10
 THEN ? " ";
720 ? BUFFER$(L+6,L+13);".";BUFFER$(L+
14,L+16);
730 POSITION 28,I+4:? ASC(BUFFER$(L+2)
)+256*ASC(BUFFER$(L+3));
740 POSITION 34,I+4:? ASC(BUFFER$(L+4)
)+256*ASC(BUFFER$(L+5));
750 ? :NEXT I:? :? :SEC=SEC+1
760 GOTO 300
```

• Etiquetas disco.

¡Cuánto problema de organización existe al aumentar el número de programas, archivos y otros!.

MUNDOATARI responde a esta problemática presentando este programa utilitario para ustedes, amigos usuarios, que cuentan en su configuración una impresora Epson o National, XM 801.

Pero como somos consecuentes con nuestras definiciones, este programa es además un desafío para los amigos más avanzados en el sentido de adaptarlo para otras impresoras de uso más frecuente, como son: Seikosha 550 o ATARI 1029.

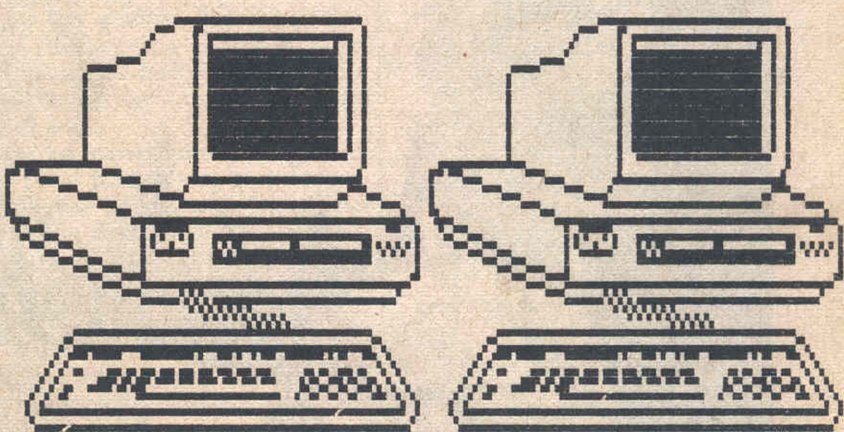
Para la mejor solución propuesta a estas modificaciones habrá un premio de estímulo de $ 4.000 en software de nuestro Catálogo del mes.

Digite cuidadosamente el listado siguiente:

```
0 REM IMPRIME ETIQUETAS DIRECTORIO DIS
CO
1 DIM A$(80),A1$(20),A2$(20),A3$(20),D
$(20),B$(80),T$(19),R$(4),C$(80)
4 ? "↰":? "SOLO EPSON Y NATIONAL   ":?
"↓↓↓";"INGRESE NOMBRE DISCO 14 CARAC."
:INPUT T$
6 ? "↓";"INGRESE NUMERO DISCO      ":IN
PUT R$
10 TRAP 500:OPEN #1,8,0,"P:":CLOSE #1:
LPRINT "←D$4♥":LPRINT "←E";"←0"
19 C$="--------------------------------
---------------------"
```







nueva direccion

LOTA 2442

Con LOS LEONES



2320557

Juegos con STAC (continuación)



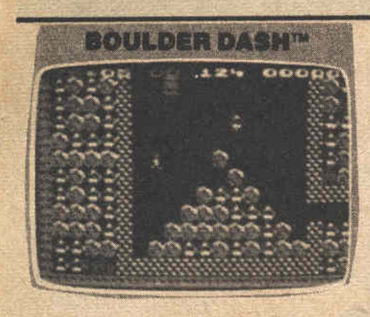
SNOKIE

El objetivo es guiar a nuestro amiguito por los hielos australes y evitar todos los peligros a su paso, como por ejemplo caer a un precipicio.

El juego es ante todo entretenido y de acción fácil.

Otra dificultad son las piedras en el camino, que Snokie debe saltar (para lo cual presione el botón).

Las dificultades van aumentando progresivamente. No se olvide que existe una cuenta regresiva.



BOULDER DASH

Este sensacional juego consiste en guiar a un hombrecito a través de varios terrenos y recoger un cierto número de diamantes (especificado en el extremo izquierdo superior de la pantalla), lo que le permitirá cambiar de pantalla, por otra con mayor grado de dificultad.

El terreno está infestado de peligros y rocas que de caerle encima lo aplastarán.

Si hay suficiente cantidad de diamantes como para abrir el pasaje, el único problema será recogerlos con mucho tino como para no perecer en el intento.

Descripción del juego

Conecte 1 ó 2 joysticks, según la cantidad de jugadores que participarán.

Oprima la tecla START para seleccionar las opciones del juego. Con OPTION escoja la cantidad de jugadores. Con la palanca del joystick hacia los costados escoja el terreno (desde A hasta P), en el cual se desarrolla el juego. La palanca hacia arriba o hacia abajo elige el nivel de dificultad (1-5). El juego se inicia al presionar el botón rojo.

En el transcurso de la acción se presenta un sinnúmero de efectos especiales y lo acompañará una melodía apasionante.

La recolección de diamantes no dura eternamente, pues el juego tiene un tiempo predeterminado. Pasado este plazo el personaje queda inmóvil y en consecuencia pierde la oportunidad de pasar a la siguiente etapa.

Los personajes:

– **El muchacho:** personaje que debe guiar durante el juego.
– **Los diamantes:** figuras en cuyo interior rotan colores en la tonalidad de rojos.
– **Criaturas explosivas:** figuras cuadradas con colores rotantes, que al tocar al personaje lo exterminan.
– **Las piedras:** rocas diseminadas en cada terreno en la tonalidad de café. Pueden ser arrojadas en cantidad o empujadas de a una.
– **La materia absorbente:** material burbujeante de color verde que se expande indefinidamente hasta explotar y convertirse en piedra, obstruyendo la mayor parte del terreno.

La piedras pueden ser derrumbadas pasando por debajo de ellas, o bien sostenidas si el muchacho se queda debajo de una de éstas.

Al no haber diamantes en algunos terrenos (el "H", el "O" y el "P") se pueden conseguir limpiando el terreno debajo de unas murallas mágicas y luego lanzando piedras sobre ellas.

En otros terrenos sin diamantes ("D", "M"y el "N") se debe lanzar piedras a las mariposas. Al contacto con ellas se mutarán inmediatamente en diamantes.

En el terreno "G" se debe acorralar la materia absorbente en una fortaleza con piedras, asegurandose que el personaje también quede allí. La materia al expandirse en los límites impuestos se transformará en diamantes.

Los diamantes pueden ser recogidos en cualquier dirección, evitando que caigan sobre el personaje.

Si por alguna razón usted queda aprisionado entre las piedras podrá adelantar la cuenta regresiva presionando ESC. Con la barra de espaciamiento puede lograr una pausa y luego recomenzar con la tecla START.

¡Que se divierta!



SPY HUNTER

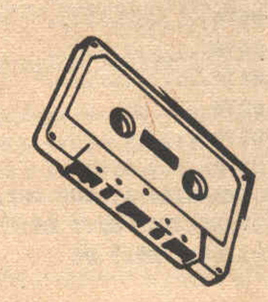
El objetivo de la misión es localizar y destruir los vehículos de los espías enemigos mediante armas que se obtienen subiendo a los barcos y camiones de abastecimiento, o bien chocándolos y lanzándolos fuera de la carretera.

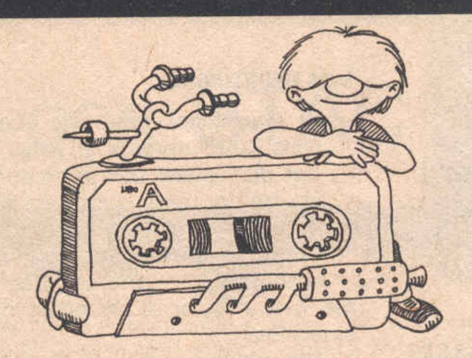
En el caso de caer usted al río su auto demostrará sus cualidades anfibias para continuar por agua la guerra de contraespionaje.

Los helicópteros pueden ser abatidos con un lanza misiles, de no tenerlo debe eludir las bombas que le lancen.

Los movimientos con el teclado son:

T Avanza a la izquierda.
Y Avanza hacia adelante.
U Avanza a la derecha.
G Costado izquierdo.
J Costado derecho.
B Frena hacia la izquierda.
N Frena.
M Frena hacia la derecha.
I Dispara armas.





Controlando la casetera

Para los lectores que no usan el SOC (Sistema Operativo del Casete) les ofrecemos este mes una alternativa de crear un directorio en cada casete, como una forma de organizar su repertorio de programas.

El presente programa fue diseñado especialmente para los lectores que siguen esta columna y que en este tiempo han ido descubriendo, conociendo y controlando las potencialidades de la casetera.

El uso de nuestro DIRECTORIO consiste en titular e indicar la ubicación en la cinta de un máximo de 9 programas por lado. La extensión del programa es exactamente la misma, indistintamente si está en blanco o con todos los títulos puestos, razón por la cual se graba al comienzo de la cinta como primer programa de ese lado.

Las líneas se pueden modificar fácilmente y luego grabar nuevamente la versión actualizada en el mismo lugar del anterior, con lo que se tiene siempre la última versión a mano.

El listado del programa ocupa algo más de una pantalla. Digítelo cuidadosamente:

```
1 DATA ............
2 DATA ............
3 DATA ............
4 DATA ............
5 DATA ............
6 DATA ............
7 DATA ............
8 DATA ............
9 DATA ............
10 GRAPHICS 1:POKE 752,1:DIM D$(16),T$
(12),N$(3):? #6:? #6;"  indice casete
 ":? #6:? #6:? #6
15 FOR X=1 TO 9:READ D$:? #6;X;" ";D$:
NEXT X:? #6:? #6
20 ? #6;"  MODIFICA LINEA:";:? ,,," ES
C=Fin"
25 OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,K:? #6;CHR$
(K+128)
30 IF K=27 THEN ? "Para grabar retroc
eda cinta":? "y use SAVE"C:"";:END
35 IF K<49 OR K>57 THEN RUN
40 ? "","  ——titulo——":TRAP 40
45 ? ,:INPUT T$:? ," numero:";:INPUT N
$:D$="                            "
50 D$(1)=T$:D$(13)="-":D$(14)=N$
55 ? "↓↓";CHR$(K);" DATA ";D$:? "CONT
";
60 POKE 656,0:POKE 842,13:STOP
65 POKE 842,12:RUN
```



Presione la tecla ESC. Grábelo en una cinta

virgen con la instrucción SAVE"C:" y anote el número final del contador de vueltas de la casetera.

INSTRUCCIONES DE USO

En la pantalla vemos 9 números seguidos de líneas de puntos y debajo de elllos la pregunta: *"Línea a modificar"*. El programa acepta sólo números entre 1 y 9.

Como ejemplo presione la tecla "1". En la ventana de texto aparece la palabra "Título" con una llave que indica visualmente el comienzo y final del nombre que queremos darle al programa.

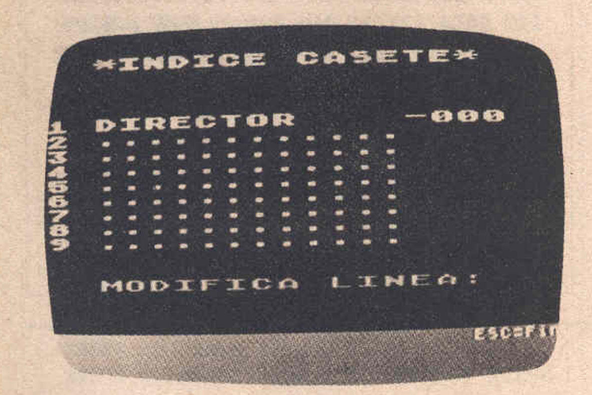
Digite el título:

DIRECTOR.RUN

Entonces aparece la pregunta *"Número"*, referida al número inicial del contador. Como estamos en el primer programa de la cinta digite:

000

En ese momento se activa el programa e incorpora el primer título al directorio. La fotografía ilustra esta situación:



El programa está ahora dispuesto para modificar cualquier otra línea, incluso la primera.

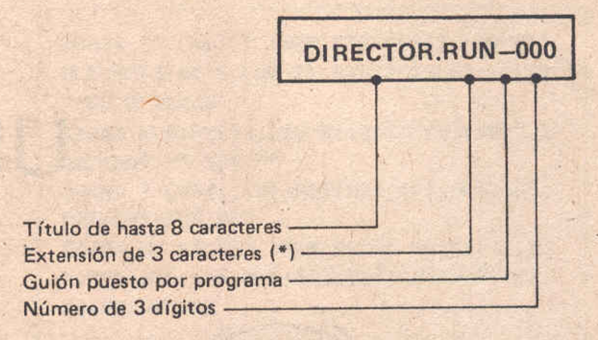
Cuando usted estime que el directorio está en su versión final presione la tecla ESC para terminar. Entonces aparece un mensaje que recomienda grabar el programa con la instrucción SAVE"C:" (aunque pueden ser también CSAVE o LIST"C:"), porque así podemos cargarlo posteriormente tanto con las instrucciones CLOAD o RUN"C:", en el caso de desear su ejecución inmediata.

Para verificar la modificación del primer programa digite:

LIST 1, 9

Allí vemos que las líneas de DATA son diferentes a las iniciales. Si usted prefiere, puede modificar estas líneas directamente en el programa con ayuda de las teclas CTRL y las flechas.

El formato sugerido para la titulación de programas es el siguiente:



***) Abreviación para instrucción de carga:**

RUN	:	para RUN"C:"
CLO	:	para CLOAD
ENT	:	para ENTER"C:"
STA	:	para START (casete con autorun)
S/O	:	para START y OPTION (ídem)

Descripción de líneas:

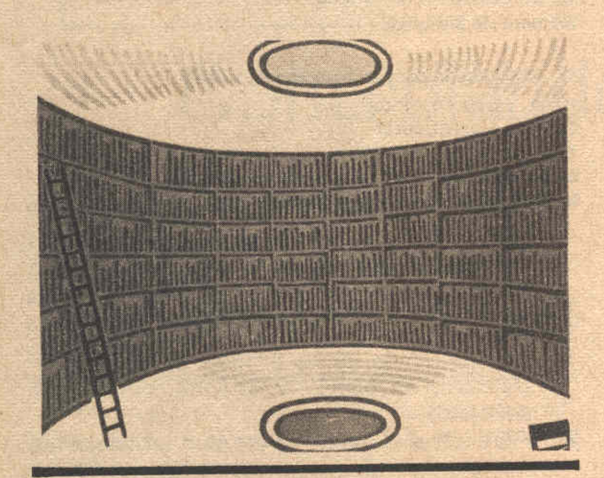
- **1-9** Líneas de DATA para el directorio.
- **10** Elimina el cursor y titula pantalla en modo 1.
- **15** Lee contenido de las 9 líneas de DATA (inicialmente en blanco) y las edita como índice del casete.
- **25** Abre canal 1 para ingreso por teclado. Pide número de línea a modificar (1-9).
- **30** Salida del programa para finalizar (ESC).
- **35** Restricción de ingreso: acepta sólo números entre 1 y 9.
- **40** Ingreso de título en la variable T$ (máximo 12 caracteres). Ingreso de número de contador en variable N$.
- **50** Prepara en variable D$ nueva línea de DATA.
- **55-65** Paso de lectura forzada para incorporar la línea anterior al programa.
- **65** Vuelve al modo normal y ejecuta nuevamente el programa para nuevas modificaciones.

CREAR DIRECTORIO

1. Cargue el programa DIRECTORIO en blanco en la cinta No. 1. Anote el número del contador final. Saque casete sin rebobinar.
2. Digite NEW y cargue próximo programa. Anote número de contador final.
3. Grabe este programa en cinta No. 1 a continuación del último programa. Saque casete sin rebobinar.
4. Continúe con los siguientes programas con los pasos 2 y 3.
5. Para finalizar rebobine la cinta 1 al comienzo. Cargue y ejecute el programa DIRECTORIO, ponga los títulos y números iniciales de cada uno. Por último vuelva la cinta al comienzo y grabe el programa con las líneas modificadas.

¡Que disfrute este programa y será hasta otra oportunidad! ●

USR



La columna USR presenta una evidencia de las potencialidades del ATARI a velocidad de máquina.

El programa llamado RAINBOW (Arcoiris) es sobre todo una lluvia de colores. Usuarios de modelos XE o XL pueden cambiar líneas 30, 50 y 70 por las indicadas en 210, 220 y 230.

```
20 REM RAINBOW
30 GRAPHICS 7+16:COLOR 3
40 FOR X=0 TO 159 STEP 8
50 PLOT 0,0:DRAWTO X,95
60 NEXT X
70 FOR Y=95 TO 0 STEP -8
80 PLOT 0,0:DRAWTO 159,Y
90 NEXT Y
100 FOR I=0 TO 21:READ A:POKE 1536+I,A
:NEXT I
110 A=USR(1536)
120 DATA 173,11,212,201,32,208,249,141
,10,212,142,24,208,232,232,208,246,142
130 DATA 24,208,240,232
140 END
200 REM CHANGE LINES 30, 50 AND 70 TO
THE FOLLOWING IF YOU HAVE AN XL OR XE.
210 REM 30 GRAPHICS 15+16:COLOR 3
220 REM 50 PLOT 0,0:DRAWTO X, 191
230 REM 70 FOR Y=191 TO 0 STEP -8
```

CONTRIBUCION

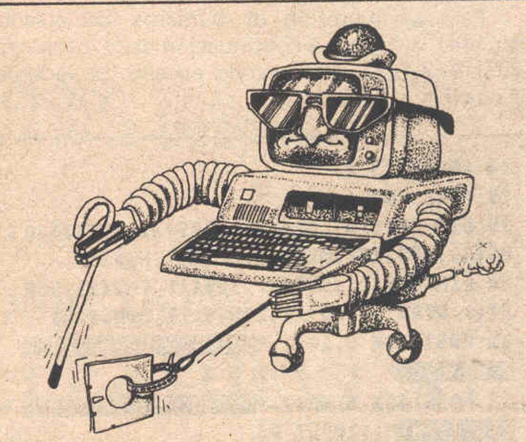
La operación con números en los computadores personales presenta dos dificultades típicas: el uso de punto decimal en lugar de coma y la falta de puntos separadores para miles y millones.

El programa siguiente responde precisamente a este requerimiento, permitiendo formatear, en forma alternada con variables alfanuméricas, varias columnas de números para ser editadas en pantalla con puntos separadores y coma decimal.

Igualmente permite imprimir caracteres alfanuméricos y una columna de números formateados. Tiene la ventaja de poder imprimir dos o más columnas, para lo cual basta con agregar un dígito a las variables de edición (por ejemplo CV1$, CV2$, CV3$ para las columnas 1, 2 y 3) y agregar una variable que puede ser COLUM, para que direcciones los valores a editar en cada columna.

```
30300 REM **RUTINA FORMATEO Y REDONDEO
 DE NUMEROS, CON SEPARACION DE MILES Y
 MILLONES**
30301 REM DANIEL HASLER GONZALEZ
```

```
30302 REM SOCIO # 37-95-6000-6
30304 REM SANTIAGO
30306 REM CHILE
30310 PE$=STR$(INT(ABS(NUM))):IF INT(N
UM)=NUM AND ND=0 THEN DR$=STR$(0):DV=0
:GOTO 30360
30311 IF INT(NUM)=NUM AND ND>0 THEN DR
$=STR$(0):GOTO 30355
30312 IF RED$="N" AND ND=0 OR ABS(NUM)
<=1*10^-3 THEN NUM=VAL(PE$):DR$=STR$(0
):DV=0:GOTO 30360
30314 PD$=STR$(ABS(NUM)-VAL(PE$)):DR$=
PD$(3,LEN(PD$))
30316 IF LEN(DR$)<=ND OR RED$="N" THEN
 GOTO 30355
30320 NR$=DR$(ND+1,ND+1)
30324 IF VAL(NR$)<5 THEN 30330
30326 IF NUM>0 THEN NUM=NUM+10^-ND
30328 IF NUM<0 THEN NUM=NUM-10^-ND
30330 PE$=STR$(INT(ABS(NUM))):PD$=STR$
(ABS(NUM)-VAL(PE$))
30332 IF VAL(PD$)=0 OR ND=0 THEN DR$=S
TR$(0):GOTO 30340
30334 DR$=PD$(3,ND+2)
30340 NUM=VAL(PE$)+VAL(DR$)*10^-ND
30355 IF DR$=STR$(0) THEN DR$=""
30357 DV=ND-LEN(DR$)
30360 LAR=LEN(PE$):IF LAR<=3 OR SEP$="
N" THEN PTO=0:GOTO 30365
30362 IF LAR>=7 THEN PTO=2:GOTO 30365
30364 PTO=1
30365 CV=CAMPO-(LAR+PTO+ND+1):IF ND=0
THEN CV=CV+1
30370 IF NUM<0 THEN CV=CV-1
30372 IF CV<=0 THEN ? "...":GOTO 30450
:REM ERROR LARGO CAMPO
30375 CV$="                    "
30378 IF NUM<0 THEN ME$="-":GOTO 30385
30380 ME$=""
30385 IF SEP$="N" OR LAR<=3 THEN SD$="
":SU$="":GOTO 30395
30390 SD$=".":SU$="."
30392 IF DR$=STR$(0) OR DR$="" THEN DR
$=""
30395 IF ND=0 THEN CM$="":DR$="":DV$="
":GOTO 30405
30400 CM$=","
30405 IF DV=0 THEN DV$="":GOTO 30430
30410 IF DV=1 THEN DV$="0":GOTO 30430
30415 IF DV=2 THEN DV$="00":GOTO 30430
30420 IF DV=3 THEN DV$="000"
30430 IF LAR<=3 THEN CI$=PE$:ML$="":MN
$="":GOTO 30445
30435 IF LAR>=7 THEN MN$=PE$(1,LAR-6):
ML$=PE$(LAR-5,LAR-3):CI$=PE$(LAR-2,LAR
):GOTO 30445
30440 ML$=PE$(1,LAR-3):CI$=PE$(LAR-2,L
AR):MN$="":SD$=""
30445 ? CV$(1,CV);ME$;MN$;SD$;ML$;SU$;
CI$;CM$;DR$;DV$
30450 IF P$="S" THEN PRINT #2;CV$(1,CV
);ME$;MN$;SD$;ML$;SU$;CI$;CM$;DR$;DV$;
30455 RETURN
```



VARIABLES PARA FORMATEAR:

NUM	Ingresa el número a la subrutina
CAMPO	Cantidad de espacios reservados para el número
ND	Cantidad de decimales que se desea.
CV	Columnas vacías a la izquierda del número.
DV	Columnas vacías a la derecha del número.
LAR	Largo de la parte entera del número.
PTO	Reserva espacio a ocupar por punto separador.
PE$	Parte entera del número.
PD$	Parte entera sin formatear.
NR$	Dígito a utilizar para redondeo.
SEP$	Direcciona si se desea utilizar puntos.
RED$	Direcciona si se redondea último dígito.

VARIABLES PARA EDICION DEL NUMERO FORMATEADO:

CV$	Espacios para columnas vacías a la izquierda del número.
ME$	Signo menos, para numeros negativos.
MN$	Unidades, decenas y centenas de millones.
SD$	Punto separador para millones.
ML$	Unidades, decenas y centenas de miles.
SU$	Punto separador para miles.
CI$	Unidades, decenas y centenas.
CM$	Coma decimal.
DR$	Parte decimal redondeada.
DV$	Ceros para columnas vacías a la derecha del número.

Para editar en pantalla varias columnas, se debe establecer el largo del CAMPO, considerando espacios para puntos separadores y coma decimal y un espacio de reserva. Además, se debe establecer la cantidad de decimales (ND = 0 para números enteros), y si se desea puntos separadores, redondeo e impresión.

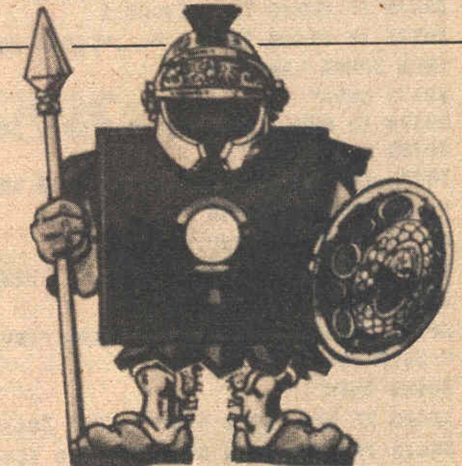
Hay que hacer la variable numérica que se desea formatear igual a NUM. Ejemplo:

NUM = Número * 5 ^ 3

luego señalar la posición en que comienza el CAMPO y direccionar hacia GOSUB 30300.

Para la impresión de números formateados formatee la línea —a continuación de la intrucción GOSUB 30300— incluyendo en ella las variables de edición.

```
10 GRAPHICS 0
20 POKE 752,1
25 DIM PE$(10),PD$(13),DR$(3),NR$(3),D
V$(3),CV$(15),CI$(3),ML$(3),MN$(3)
30 DIM ME$(1),SD$(1),SU$(1),CM$(1),SEP
$(1),RED$(1),P$(1),NOM$(17),EVN$(20)
32 POSITION 5,10:? "EJEMPLO FORMATEO D
E NUMEROS"
33 POSITION 5,12:? "DESEA  COPIA  IMPR
ESA (S/N)";:INPUT P$
35 ? CHR$(125):RED$="S":SEP$="S"
37 IF P$="S" THEN OPEN #2,8,0,"P:"
40 ? :? "              **RENTA ANUAL**
       "
42 ? "          ---------------
    "
45 POSITION 0,4:? "COD TRABAJADOR  REN
T.MENSUAL RENTA ANUAL"
47 POSITION 0,5:? "--- ----------- ---
--------- -----------":IF P$="N" THEN
70
50 PRINT #2;"                ";"E **RENTA
 ANUAL**":REM ESC/ESC/CTRL/Y
62 PRINT #2;"":PRINT #2;"E COD TRABAJA
DOR  RENT.MENSUAL RENTA ANUAL":LPRINT
70 FOR LINEA=6 TO 20
72 READ COD,NOM$,MES
73 EVN=12-LEN(NOM$):EVN$="          "
75 NUM=COD:ND=0:CAMPO=3:POSITION 0,LIN
EA:GOSUB 30300
77 POSITION 4,LINEA:? NOM$;EVN$(1,EVN)
;"$"
80 IF P$="S" THEN PRINT #2;" ";NOM$;EV
N$(1,EVN);"$";
82 CAMPO=11:NUM=MES*1.12:ND=2:POSITION
 17,LINEA:GOSUB 30300:POSITION 29,LINE
A:? "$"
83 IF P$="S" THEN PRINT #2;" $";
84 TOTMEN=TOTMEN+NUM
85 CAMPO=10:ND=0:NUM=MES*1.12*12:POSIT
ION 30,LINEA:GOSUB 30300
86 IF P$="S" THEN PRINT #2;""
88 TOTANU=TOTANU+NUM
90 NEXT LINEA
92 POSITION 17,21:? "-----------  ----
------"
94 POSITION 4,22:? "TOTAL $"
95 IF P$="N" THEN 100
96 PRINT #2;"                  --------
---  ----------"
97 PRINT #2;"   TOTAL $      ";
100 CAMPO=13:ND=2:NUM=TOTMEN:POSITION
15,22:GOSUB 30300
104 IF P$="S" THEN PRINT #2;" ";
106 CAMPO=11:ND=0:NUM=TOTANU:POSITION
29,22:GOSUB 30300
110 IF P$="N" THEN 117
115 FOR N=1 TO 40:PRINT #2;"":NEXT N
117 GOTO 117
120 DATA 25,J CONTRERAS,120450.19,8,D
FERNANDEZ,30407.90,72,F SANDOVAL,90337
.09
122 DATA 31,C OSSES,122678.91,6,J GUER
RERO,27225.10,52,C CHACON,45502.70
124 DATA 21,H ALVEAR,140340.45,79,C SO
LAR,150720.67,10,L SANDOVAL,70308.90
126 DATA 9,G SPELMAN,78000,17,K SPELMA
N,78000,45,M GONZALEZ,45790.45
128 DATA 33,R SANDOVAL,152338.45,18,L
RIQUELME,89900.50,88,R RUBILAR,78580.6
7
```



Esta rutina corresponde a una colaboración enviada por don Daniel Hasler González, de Santiago. Junto con agradecerle su participación le será enviado un premio de estímulo a su domicilio. Felicitaciones.

MUNDOATARI ahora OFERTAS en EQUIPOS

KIT ATARI 65XE y CASETERA XL12
y 20 juegos regalo (2 casete)

$ 54.990.-



ANTICIPESE A LA NAVIDAD

ATARI 65XE
10 JUEGOS REGALO
en 1 Casete

CASETERA XL-12
10 Juegos
Regalo 1 cas

IMPRESORA EPSON APEX 80
IBM PC COMPATIBLE
ST ATARI COMPATIBLE
Interfase o Cable Incluido
PRINTSHOP y manual regalo

$ 128.800.

LOTA 2442 Fono: 2320557

EDUCANDO CON ATARI

ATARI

Writer Plus



ATARI Writer y ATARI le ayudan en sus trabajos y textos en inglés.

Interesante título y perspectivas para el trabajo con su computador ATARI si cuenta además con el ATARI Writer Plus.

En este menú seleccione la opción V. Luego de la carga de un programa aparece el menú siguiente:

Las opciones son interesantes:

"C" permite corregir textos escritos con el ATARI Writer.

Inserte el diskette de diccionario que se ofrece en el nuevo Catálogo MUNDOATARI.

REFERENCIA RAPIDA DEL ATARI WRITER PLUS

Desplazamiento del cursor	
Hacia arriba	CTRL / ↑
Hacia abajo	CTRL / ↓
A la izquierda	CTRL / ←
A la derecha	CTRL / →
Al final del archivo/banco	SELECT / T
Al comienzo del archivo/banco	SELECT / B
Pasar al siguiente banco	START / B
Subir por la página	OPTION / ↑
Bajar por la página	OPTION / ↓
Hasta el comienzo de la línea	CTRL / A
Hasta el final de la línea	CTRL / Z
Hasta el siguiente tabulador	TAB
Hasta la siguiente palabra	SELECT / ← SELECT / →
Sólo para Print Preview:	
28 espacios a la izquierda	OPTION / ←
28 espacios a la derecha	OPTION / →
Hasta el margen izquierdo	RETURN
Para borrar	
Carácter a la izquierda del cursor	DELETE / Bk Sp
Carácter en el cursor	CTRL / DEL / Bk Sp
Contenido del buffer de seguridad	START / E
Liberar la memoria	OPTION / F
Hasta el final de la línea	SHFT / DEL / Bk Sp
Hasta el final del archivo/banco	SELECT / DEL / Bk Sp
Reincorporar última línea borrada	SHFT / INS
Reincorporar último bloque borrado	OPTION / X
Bloques de texto	OPTION / B para marcar comienzo y después:
Alfabetizar	OPTION / A (al final)
Contar palabras	OPTION / W (al final)
Borrar bloque	OPTION / DEL / Bk Sp (al final)
Duplicar bloque	OPTION / E (al final, después ponga cursor en nuevo punto y OPTION / X)
Desplazar bloque	OPTION / DEL / Bk Sp (al final, después ponga cursor en vo lugar y pulse OPTION / X)

Guardar parte del archivo	OPTION / S (al final)

Búsqueda y reemplazo

Buscar	START / S, (luego ingrese cadena de búsqueda y pulse RETURN. SELECT / S capta solicitud)
Reemplazar	START / R (ingrese cadena de reemplazo y pulse RETURN. SELECT / S reemplaza material)
Reemplazo global	OPTION / G
Buscar hacia atrás	SELECT / U busca el punto en que aparezca material solicitado)

Mail Merge

Carácter de fusión en base de datos	OPTION / M (número de campo y RET.
Borrar el campo	SHFT / DEL / Bk Sp
Borrar espacios de carácter (desde 1 campo)	CTRL / DEL / Bk Sp
Insertar 1 campo	SHFT / INS
Insertar espacio (dentro de 1 campo)	CTRL / INS

Otros comandos

Abortar y volver a Edit	BREAK (excepto durante impresión)
Activar o apagar beep	CTRL / B (sólo menú principal)
Carácter de escape	SHFT / ESC / ESC
Detener impresión	ESC o BREAK
Insertar / Modo Type over	CTRL / INS
Imprime prevista	OPTION / P
Volver a menú principal	ESC o RESET
Guardar ASCII	CTRL / S (sólo menú principal)

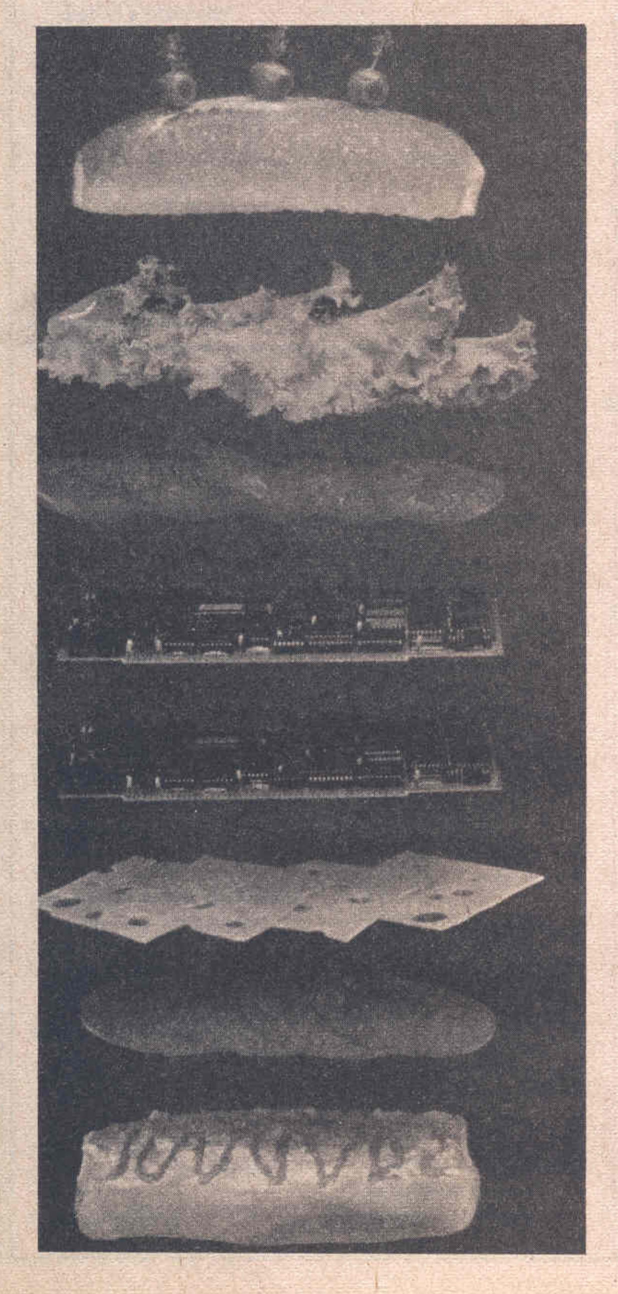
Formateo y estilo de la impresión

Marginar derecha	CTRL / C / CTRL / C (antes de cada línea, luego RETURN)
Impresión en negrita	SELECT / . (antes y después del texto)
Margen inferior	CTRL / B
Centrar texto	CTRL / C
Unir archivos a imprimir	CTRL / V (al final del archivo. Luego D: más No. del drive si no es 1, nombre del archivo a unir escrito en mayúscula y RETURN)
Cambiar número de columna	OPTION / C
Impresión doble columna:	
2o. margen derecho	CTRL N
2o. margen izquierdo	CTRL M
Impresión alargada	SELECT / E (antes y después del texto)
Impresión formulario	OPTION / INS (por cada espacio en blanco de archivo)
Encabezamiento y pie	CTRL / H (para encabezamiento) CTRL / F (para un pie, luego texto y RET. para cada línea)
Caracteres internacionales	◪ o ▣ y el carácter de control del carácter internacional (ver manual impresora)
Alineación	CTRL / J después un 1 (alineado a la derecha), o un 0 (no alineado)
Margen izquierdo	CTRL / L
Espaciamiento de líneas	CTRL / S
Fusionar archivo	OPTION / L
Eyección de página	CTRL / E (en el lugar que se desee la eyección)
Longitud de página	CTRL / Y
Numeración de página	SHFT / 8 / (en el encabezamiento o pie. Para indicar otro número aparte de 1 como inicial CTRL/ Q y el número)
Pausa de página	CTRL / W
Comienzo de párrafo	CTRL / P
Término de párrafo	RETURN
Sangría	CTRL / I
Espaciamiento de párrafo	CTRL / D
Códigos de control impresora	CTRL / O y código decimal
Margen derecho	CTRL / R
Fuente del tipo:	
Pica	CTRL / G / 1
Condensada	CTRL / G / 2
Proporcional	CTRL / G / 3
Sobreescritos (XMM801)	CTRL / G / 4
Subrayados (XMM801)	CTRL / G / 5
Elite	CTRL / G / 6
Encabezamiento de sección	SELECT / H (número nivel de sección (1-9), texto encabezamiento y RETURN)
Subrayados	SELECT / ↓ (antes) SELECT / ↑ (después)
Sobreescritos	SELECT / ↑ (antes) SELECT / ↓ (después)
Borrar tabulación	CTRL / TAB (todos) START / TAB (uno)
Tabular en posición cursor	SELECT / TAB
Márgen superior	CTRL / T
Subrayado:	
Texto a ingresar	◪ o ▣ después texto
Texto ingresado	CTRL / U (subraya o quita subrayado)
Mayúscula/Minúscula	CAPS
Cambiar carácter a mayúscula o minúscula	CTRL / CAPS

EDI 006/007

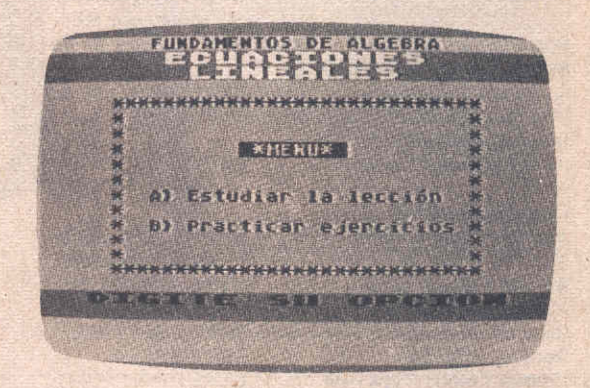
Fundamentos de Algebra

El dominio de las matemáticas no es fácil ni extremadamente difícil. Básicamente se necesita de la aplicación de ciertos principios, una metodología adecuada y suficiente práctica en resolver planteamientos. Entre los principios podemos destacar la familiarización con el lenguaje matemático, antes de resolver cualquier problema dado y, posteriormente, estudiar de acuerdo a un horario prefijado.

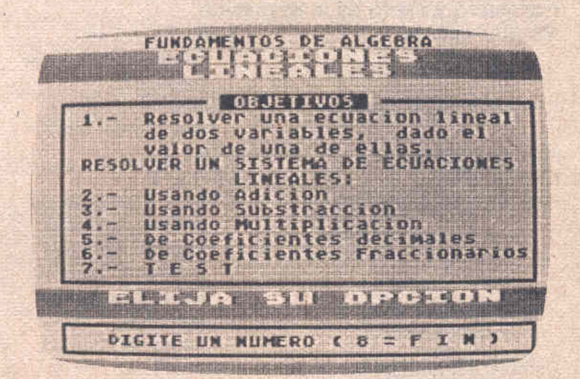


Este trabajo, compuestos por el programa "Fundamentos de Algebra" y los temas "Mejore su concentración", "Cómo estudiar Matemáticas" y "Organice su tiempo", dan una respuesta efectiva para lograr el éxito en el estudio de las matemáticas.

El presente manual está formado por cinco partes. La primera de ellas —Aspectos Generales del Programa— enumera los beneficios del sistema



denominado "Algebra Enseñanza Media", el equipo a utilizar, algunas sugerencias para manipular los diskettes y el procedimiento para cargar el programa en la memoria del computador.



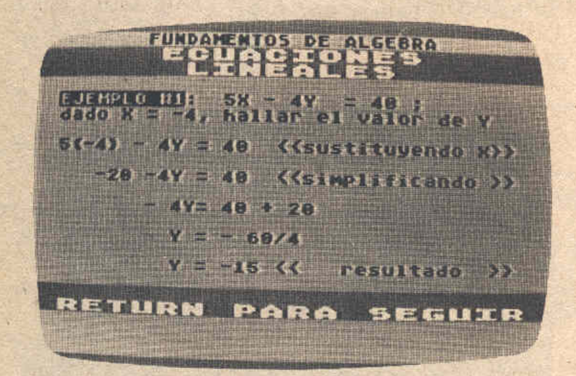
La segunda parte —Tutoría— toma como modelo el Menú Principal del tema "Sustitución Algebraica" para describir la sucesión de los primeros cuadros que aparecerán en pantalla y ciertas indicaciones a seguir. Luego presenta los temas

que forman el sistema completo con sus respectivos objetivos.



La tercera parte —Mejore su Concentración— define el término indicado, explica los distractores que quiebran la concentración, presenta 8 sugerencias para mejorarla, y, por último, lo enfrenta a una prueba de autoevaluación.

La cuarta parte —Cómo estudiar Matemáti-



cas— expone las dificultades que comúnmente surgen al estudiar esta ciencia, la organización de un capítulo en un texto de matemáticas, el procedimiento SQ5R para leer textos, un procedimiento para entender un planteamiento y una prueba de suficiencia.

Finalmente se presenta una pauta para confeccionar un horario de trabajo con su respectivo modelo.



Bienvenido al curso

El programa "Fundamentos de Algebra" presenta cuatro temas de estudio intensivo, entregando así una base sólida en la comprensión y desarrollo de temas algebraicos tan importantes en el dominio de las matemáticas. Los temas son:

a) Sustracción algebraica
b) Ecuación lineal simple
c) Ecuación lineal de dos variables
d) Razones y proporciones

Entre las ventajas que ofrece este programa podemos citar:

- Cada vez que lo utilice será como un libro nuevo para usted, puesto que los ejercicios a desarrollar serán siempre diferentes.
- La presentación del tema a estudiar es clara, precisa y breve. La definición del concepto a estudiar va acompañada de ejemplos a objeto de facilitar aún más su comprensión.
- El desarrollo de solución de un planteamiento lo explica paso a paso a través de un ejemplo, de tal manera de no dejar duda alguna.
- Evalúa su rendimiento al término de cada tema de estudio. Esto nos hace saber si nuestro dominio del tema es débil o no. Si es débil sugiere alternativa.
- Con este programa usted trabaja a su propio ritmo, comenzando por el tema que usted desee. Se sugiere en todo caso seguir los temas en el orden indicado.



Comprensión de lectura

EDI-005

Este programa parte de la premisa de que lo más relevante de la lectura es la comprensión de la idea central del texto, brindando una ayuda efectiva para preparar la Prueba de Aptitud Académica en este campo.

Hay muchos alumnos que tienen poca práctica en esta habilidad y prestan más atención a los detalles que al punto medular expuesto por el autor.

El propósito del programa es capacitar al alumno en reconocer y extraer la idea principal de determinados párrafos.

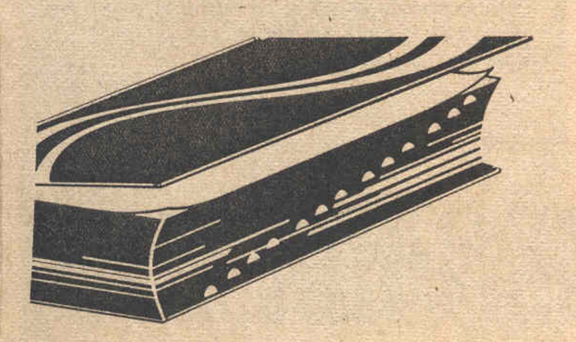
El menú principal consta de 4 módulos:

a) Conceptos.
b) Ejercicios simples.
c) Ejercicios complejos.
d) Test final.

El contenido de los párrafos proviene de una amplia gama de áreas del saber. El vocabulario técnico se ha extraído de las diferentes materias que se estudian en Enseñanza Media.

La lección 1 fue diseñada para quienes desean mejorar su nivel de **lectura veloz comprensiva,** en un rango de 300 palabras por minuto con un 80% de comprensión.

El manual presenta adicionalmente una secuencia metodológica de textos y explicaciones de esta moderna técnica de lectura.



Dactilografía

UDI-015

El programa DACTILOGRAFIA está disponible en diskette para ATARI 800 XL, 65 XE ó 130 XE. Está dirigido a secretarias, estudiantes y profesionales en general. Los conocimientos le permitirán mirar con optimismo su desempeño laboral.

El curso está diseñado para personas que desean aprender Dactilografía en 50 horas, con 2 horas de práctica diaria, o bien para quienes deseen mejorar su práctica en mecanografía, técnica auxiliar necesaria para su profesión.

Observe el menú que se presenta al ejecutar el programa:

DACTILOGRAFIA
MENU

Modulo 1	Uso del teclado
Modulo 2	Practica basica
Modulo 3	Obtenga destreza
Modulo 4	Practica intermedia
Modulo 5	Practica superior
6	Fin de proceso

ELIJA SU OPCION

DIGITE UN NUMERO DE 1 A 6

Usted tiene la opción de elegir cualquiera de las 5 etapas de dicho menú, dependiendo de sus intenciones:

1. Uso del teclado
2. Práctica básica
3. Obtenga destreza
4. Práctica intermedia
5. Práctica superior

Los 5 módulos tienen una autoevaluación al finalizar cada práctica, enumerando el total de errores y mencionando la velocidad en términos de palabras por minuto.

El segundo capítulo introduce los principios generales de la redacción comercial, las características de una carta comercial y por último las etapas de un buen plan de carta, y de mensajes internos o memorandums. ●



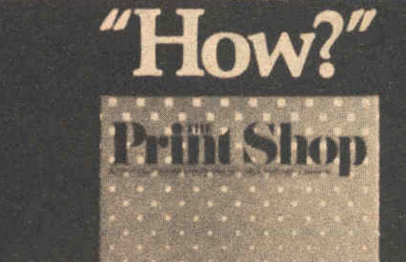
AHORA
SERVICIO
TECNICO
MUNDO ATARI
_CASETERAS
_DISKETERAS
_IMPRESORAS
ATARI
PRESUPUESTOS
SIN COSTO
MIENTRAS ESPERA
VISITENOS ahora en LOTA 2442

OFERTAS IMPRESORA EPSON APEX 80

Problemas con tu vieja impresora ?

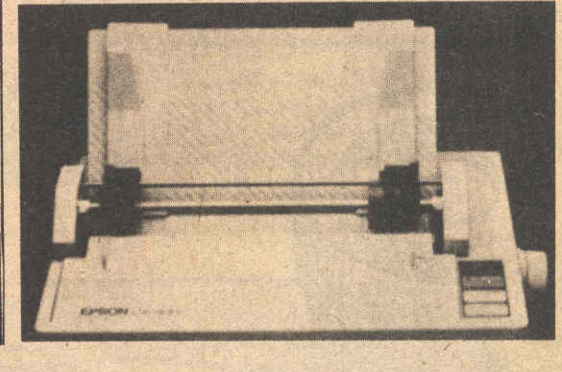
NO IMPRIME PRINT SHOP ?



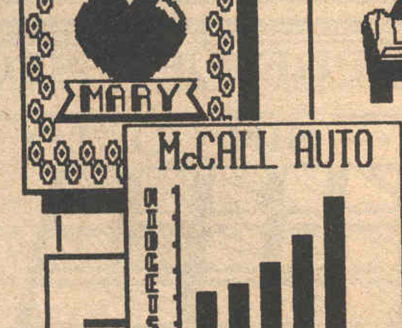


NO IMPRIME XLENT SOFT ?

__TYPESETTER
__RUBBER STAMP
__PAGE DESIGNER
__MEGAFONT II +







MUNDOATARI

recibe la vieja en parte de pago

PRECIO OFERTA $ 120.000

Interfase incluida

OFERTA INAUGURACION

NUEVA CASA en el CENTRO de PROVIDENCIA

LOTA 2442 Fono 2320557

OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR STOCK. APRESURESE

Aplicaciones



Contabilidad familiar

El programa utilitario que se presenta a continuación tiene por finalidad ofrecerle a usted la posibilidad de llevar la contabilidad de su hogar.

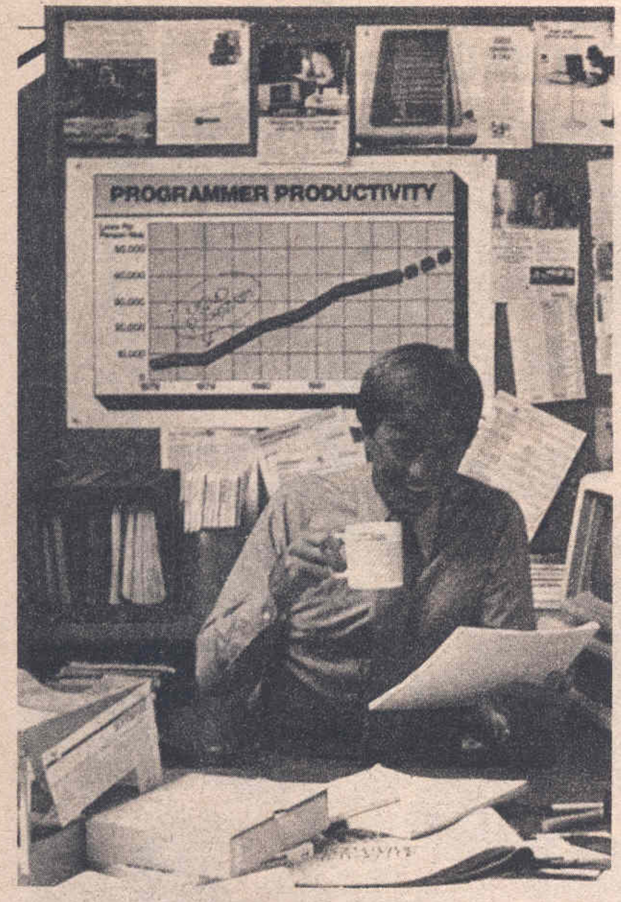
Este utilitario ha sido diseñado para efectuar hasta 73 anotaciones diferentes de los siguientes datos:

Fecha : con un máximo de 8 caracteres. Ejemplo: 02-01-88.
Item : cualquiera de los 20 disponibles.
Número : número de anotación. Es generado automáticamente.
Importe : cualquier número de hasta 7 cifras (con signo).
Saldo : saldo corriente luego de cada asiento.

Nota: disponibles 15 caracteres.

El programa margina todos los números a la derecha y permite listar en pantalla por cualquiera de las claves siguientes:

- *por fecha*
- *por ítem*
- *por importe*
- *por número*
- *general.*



La primera opción permite leer el fichero de datos previamente grabados en casete. Recuerde que los ficheros se leen y graban de manera secuencial. El mismo programa proporciona las instrucciones para operar.

La opción 2 permite grabar datos generados por el programa. Los datos se graban siempre en su totalidad, es decir, 73 fichas completas o no. Siga las instrucciones editadas en pantalla.

La opción 3 permite iniciar el fichero, una vez leídos los datos. Si esta es la primera vez que crea un fichero ejecute esta opción en primer lugar, con lo que irá directamente a la parte del programa que adquiere datos.

A continuación se muestra el menú principal:

1. **Nuevas operaciones**
2. **Grabar datos y fin de sesión**
3. **Correcciones**
4. **Listado por fecha**
5. **Listado por ítem**
6. **Listado por importe**
7. **Listado por ficha**
8. **Listado general.**

La opción 1 es la más importante del menú principal. El proceso de introducción de datos es el siguiente:

- a) Indicar la fecha (8 dígitos o clave alfanumérica. Pulse RETURN.
- b) Seleccione uno de los 20 items que se indican en el momento. Digite el número correspondiente y presione RETURN.
- c) Indique valor con un tope máximo de 6 cifras (máximo: 999999).
- d) Indique si el importe anterior corresponde a un PAGO o a un COBRO. Pulse P o C.
- e) Digite a continuación una nota aclaratoria de la ficha de no más de 15 letras.
- f) Ahora tiene 3 posibilidades: Volver al menú principal (pulse M), ir a la subrutina de correcciones (pulse C), o bien iniciar una nueva ficha pulse O de OK).
- g) Indique ahora si desea modificar la fecha, pulsando S o N.

La opción 2 sirve para grabar los datos antes de desconectar el computador. Seleccione la opción 2 y siga las instrucciones de pantalla.

La opción 3 se utiliza siempre que se necesite corregir cualquier dato equivocado. El programa pregunta por el número de ficha a corregir, para luego mostrar el contenido de ella.

La opción 4 permite listar todas las fichas que tengan una misma fecha. Conteste con la fecha o la clave deseada a la pregunta: "Dame la fecha".

La opción 5 lista todas las fichas que se refieran a un mismo item, que se designa con el número adecuado.

La opción 6 permite listar las fichas que se refieran a un importe determinado.

La opción 7 permite listar hasta 10 fichas completas en cualquier orden deseado. El programa preguntará por el número de la primera ficha a listár. Si desea iniciar el listado pulse I. Puede abortar la secuencia e iniciar inmediatamente el listado pulsando I tras el número de la ficha.

La última opción genera un listado general de todos los datos presentes en la memoria. Como la capacidad de la pantalla es limitada, el listado se efectúa en grupos de 19 fichas. Para proseguir sólo debe pulsar cualquier tecla.

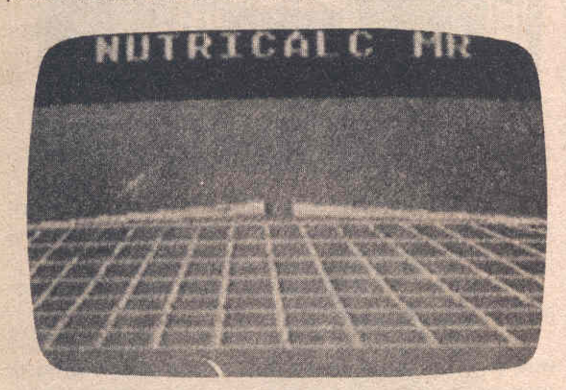




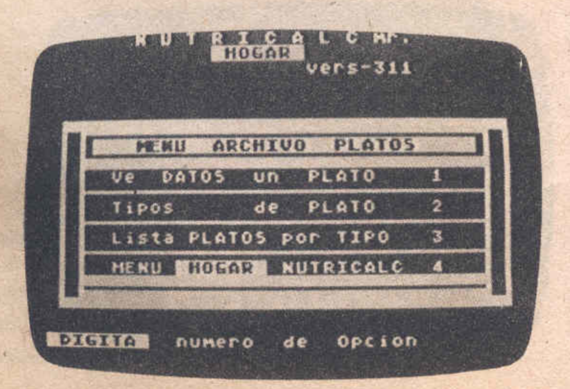
NUTRICALC

Este mes se ofrece en la sección Utilitarios un programa dedicado a las dueñas de casa, para ayudarles en sus labores de planificación de las compras. El menú principal es el que muestra la foto:

Al seleccionar la opción 1 Archivo de Platos, vemos que permite explorar los archivos de platos presentes en el lado B del diskette:



Para manipular con los archivos aparece el menú siguiente:



Al digitar el número 1 y presionar la tecla RETURN aparece la siguiente pantalla:



Ingrese un número que corresponda al código del plato (ver el manual con su respectivo apéndice). Entonces aparece una descripción como se indica en la foto siguiente:



Es interesante destacar que este programa maneja los archivos con las instrucciones NOTE y POINT (ver columna Dominando la 1050), que permite un acceso rápido y aleatorio a los registros del archivo.

A continuación puede proporcionar el detalle de los platos con los correspondientes ingredientes que lo constituyen. Ver foto aclaratoria:

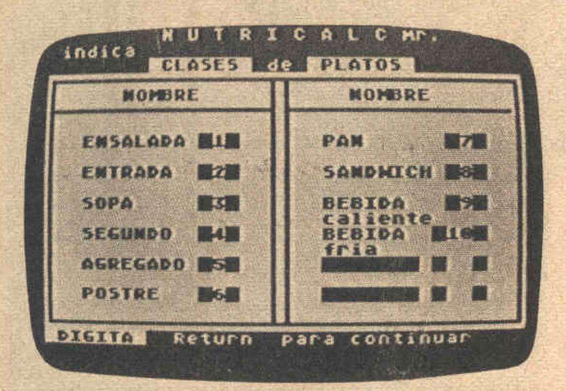
NUTRICALC MR.
VER un PLATO
totaliza...

ANUAL
PLATO AGREGADO flan de carne

TOTALES		
CALORIAS	318	cals.
PROTEINAS	27.2	gr.
LIPIDOS	19.2	gr.
HID.de C.	9.5	gr.

DESEA ver detalle ?
DIGITA S / N

La opción 2 presenta un listado de los platos (clasificación) para el archivo. Ver foto:



La opción 3 proporciona el listado de platos clasificados por el tipo (opción 2). Al digitar el número y presionar RETURN se ve la siguiente pantalla:



La opción 4 permite retornar al menú.

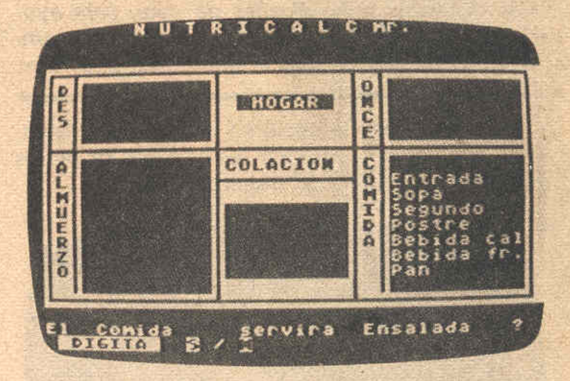
Al seleccionar la opción 2 permite crear un programa semanal de comidas para un grupo familiar y aparece otro menú, como se ilustra en la foto siguiente:



La primera opción crea un programa de comidas para la semana. Ver pantalla de la foto:

Usted determina las comidas que planifica para su grupo familiar. Su trabajo consiste en contestar a las interrogantes que aparecen sucesivamente en la parte inferior de la pantalla.

Una vez seleccionado el Plan de Comidas, usted selecciona los platos de cada comida del plan, de acuerdo a la pantalla siguiente:



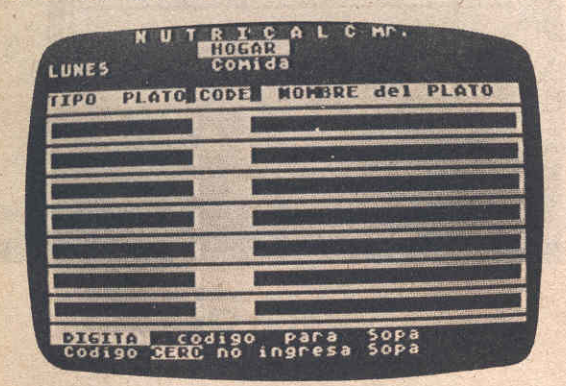
El mismo sistema de interacción por preguntas de la parte inferior del menú, proporciona la comunicación para lograr el objetivo.

A continuación determine el número de personas del grupo familiar.

Luego proceda a determinar los platos fijos que pueden repetirse en la semana en su programación, como son: el pan, el café, etc. La pantalla como aparece en la foto permite interactuar con el programa deseado:



A continuación el programa se comunica inteligentemente con usted pidiéndole la información para los días de la semana, como se indica en la foto siguiente:



Continúe programando hasta finalizar con el último día de la semana.

Construido su plan de programación semanal puede ver la lista de compras, seleccionada por la clasificación de los ingredientes que aparecen en el manual.

Aquí se aplican conocimientos prácticos de programación avanzada de scrolling y mapeo de la memoria, que puede servir de pauta para la construcción de nuevos programas.

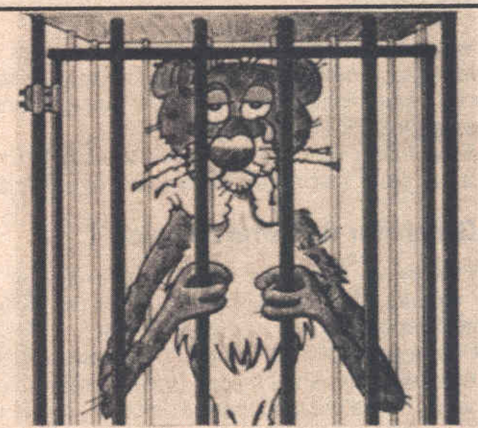
NUTRICALC se encuentra disponible en nuestro Catálogo, en producción limitada y a bajo precio ($ 2.500), con el completo manual incluido.

*



ATARI Util 1

A continuación presentamos las características de un casete utilitario para cubrir las necesidades de nuestros usuarios en 5 temas distintos.

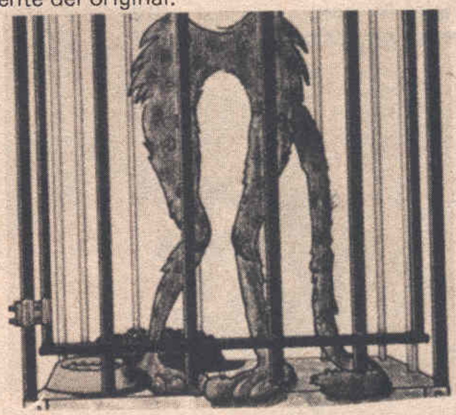


1. Copiador de casetes:

Este programa copia programas de un casete a otro.

El mismo programa indica como proceder para la operación específica. También indica la memoria disponible y los bloques a escribir.

Para una segunda copia de un programa sólo se debe presionar START, sin tener que leer nuevamente del original.



2. Renumerador de BASIC:

Algunas veces la numeración de un programa está hecha de un modo tal, que no nos permite intercalar nuevas líneas.

Con este programa se puede renumerar automáticamente un programa según sus propias necesidades.

El procedimiento consiste en cargar primeramente el programa que desea renumerar en el computador. Luego grabe el programa Renumerador con la instrucción ENTER"C:". Finalmente se activa el proceso digitando: GOTO 32000.

Luego de la presentación aparecerá en pantalla el mensaje:

COMIENZA, DESDE, INCREMENTO

En el primer parámetro se indicará la primera línea del programa. En el segundo, la primera línea que se desea renumerar. En el tercero, la separación numérica entre línea y línea.

Al ingresar los números correspondientes el programa se renumera automáticamente y avisará si usted debe revisar alguna línea que contenga los comandos GOTO o GOSUB.

Finalmente indicará la instrucción LIST"C:", necesaria para grabar el programa renumerado.

3. Generador de barras de color:

Este es un programa muy útil para ajustar el color exacto de un televisor o monitor, en 3 modos gráficos distintos: 1X1, 3X3 ó 5X5.

Con la tecla OPTION puede elegir las opciones de ajuste indicadas en el menú: líneas horizontales, verticales, trama cruzada, barras de color, escala de grises y prueba de sonido.

Con la tecla SELECT puede definir el modo gráfico y con START comenzar.

4. Conversión Hexa–Decimal:

Para quienes deben trabajar con números hexadecimales este programa es una valiosa herramienta.

Basta presionar "D" para convertir números decimales en hexadecimales y "H" para convertir números hexadecimales en decimales.



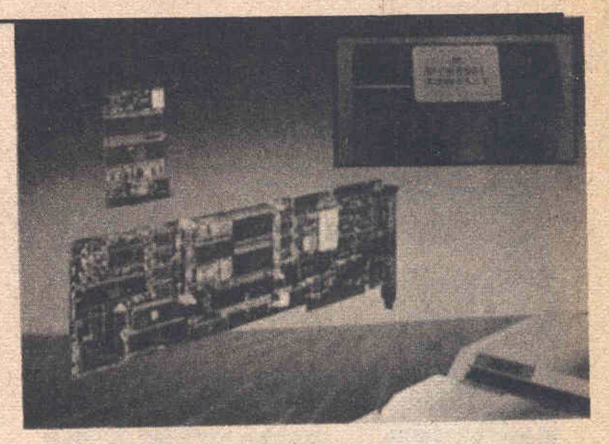
5. Probador de joystick:

Este programa está dedicado a los "rompedores de joysticks"

Conecte el joystick en la puerta 1 y cargue el programa. Al mover la palanca en todas las direcciones posibles se graficarán en pantalla los resultados. Si presiona el botón rojo la pantalla del televisor cambiará de color.

Para los usuarios más osados este programa les servirá para reparar sus propios joysticks.





MAC 65

El EDITOR MAC 65 tiene una estructura similar al ASSEMBLER simple, excepto que permite editar en dos modos.

Text mode ingresa códigos en forma similar a los otros editores de código ASSEMBLER.

Edit permite codificar cada línea en sintaxis de ASSEMBLER cuando se ingresa.

Su potencia equivale a un Macro.

Requiere de un Sistema Operativo especial: OS/A +, el cual también está disponible en el Catálogo MUNDOATARI.



Dunion's Debugging Tool (DDT)

Util para programadores avanzados en lenguaje de máquina que desean programar Macros con el MACRO ASSEMBLER.

Este lenguaje, a diferencia del ASSEMBLER simple, usado extensamente en la columna Directo al 6502 no posee un ejecutor de los programas y de allí la necesidad de una herramienta para la ejecución de los programas objeto.

Ahora bien, el mayor problema en un programa en lenguaje de máquina consiste en encontrar un error, y aquí es donde la versatilidad del DDT es importante, con un despliegue en pantalla para cambiar los estados internos de la máquina (bits y otros).



La pantalla se encuentra dividida en 6 áreas:

- Estado de registros del 6502.
- Ventana de contenido de localizaciones de memoria.
- Despliegue del Stack (15 valores).
- Tabla con minisímbolos usador por el usuario.
- Detención y TRAP.
- Comando para cambiar contenido de registros y memoria.

Acompañado de ejemplos para uso y práctica.



Extended Fig-Forth Rev-2

La estructuración de módulos en la programación es fundamental para mejores y mayores proyectos. El lenguaje FORTH se encuentra disponible para ATARI gracias a este programa.

Algunas deficiencias del popular ATARI BASIC son sobrepasadas por este lenguaje. La velocidad es una de las más importantes. Con este lenguaje puede llegar a ser entre 10 y 100 veces superior al BASIC.

El programa es una implementación del FORTH Standard (FIG) FORTH Interest Group.

Esta versión agrega muchas definiciones (palabras de doble precisión). Editor Standard, ASSEMBLER, definiciones de color y gráfico para ATARI.

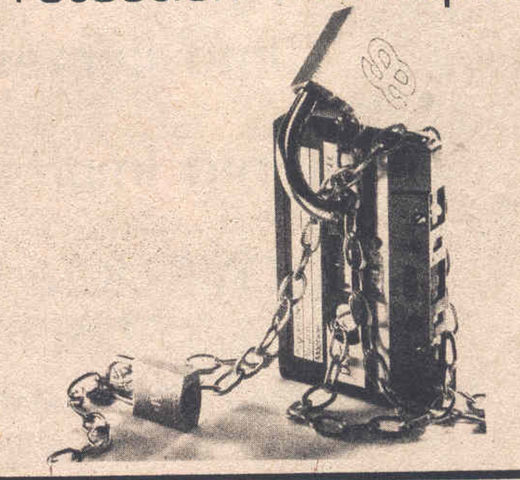
SAVE permite crear una copia de su programa.

Recuerde que éste es sólo un programa y requiere de conocimientos de lenguaje de programación FORTH.





ATARI Software Protection Techniques



Este programa incluye manual con información acerca de las técnicas de protección disponibles para que sus programas no puedan ser copiados.

El temario de este utilitario es:

- Introducción a la técnica de protección.
- Protección de programas en BASIC.
- Protección en casete.
- Protección en diskette.
- Malos sectores.
- Sectores en desorden.
- Cartridges ROM y EPROM.
- Llaves de protección de hardware.
- Técnicas recomendadas.

Con estos temas teóricos y el programa en diskette usted explorará la protección de su software.

Producción limitada. Manual tiene cobro adicional.

MUNDOATARI ahora
OFERTAS en Suministros

Diskete CIS 5.1/4 Doble Lado
Doble Densidad
$ 239 la Unidad
Diskete TDK 3.5 Doble Lado
Doble Densidad
$ 659 unidad
Cinta Impresora 1029
$ 1.990 unidad
Cinta Impresora XM 801 $ 2.490

JOYSTICK
STANDARD
$ 1,590 unidad

$ 2..990 par

Joystick
Doble
disparo
$ 1.890
Unidad

CASETE 30 minutos
SMAR $ 164.
CASETE TDK 30 minutos
$ 291

LOTA 2442 Fono: 2320557

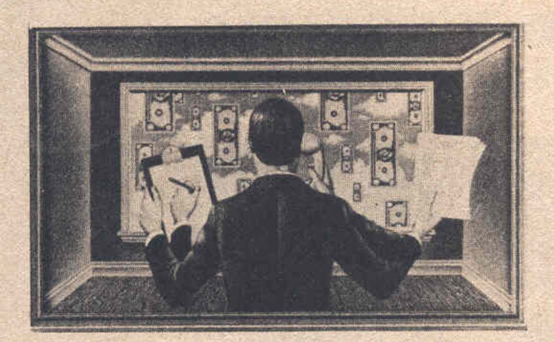
AHORA!!!
LA NOVEDAD MUNDOATARI!!!

STACK Y TURBO : TUS JUEGOS ATARI
CARGAN RAPIDO Y SEGURO



STACK TURBO

DISFRUTA ESTE EXITO



Scanalyzer

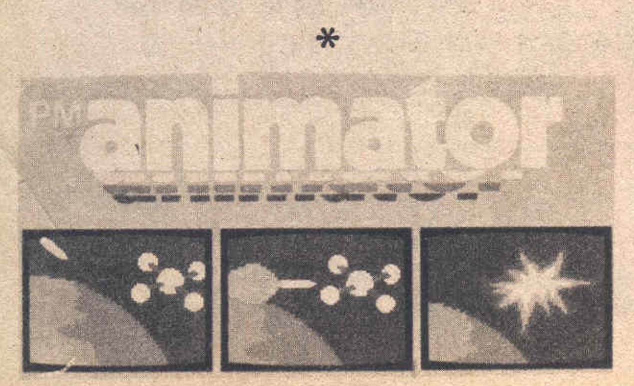
Este utilitario **no debe faltar** *en la colección de quienes son fanáticos de los juegos y que analizan o duplican programas en diskette.*

Este paquete de software contiene los siguientes módulos:

1. BASIC Lister: para programas en BASIC, protegidos por localizaciones modificadas de las variables. Pueden ser retornados a su listado original, creando nuevas variables.
2. Directory Finder: busca el directorio de aquellos diskettes, en los que su ubicación es diferente a la normal.
3. Cartridge Reader: puede leer el contenido de un cartridge y transformarlo en un programa binario.
4. Disk Scanner: busca e identifica las principales formas de protección de los programas en diskette.
5. Data Analyzer: convierte los programas objeto en código fuente, compatible con el ASSEMBLER simple.
6. Copiador y creador de malos sectores.
7. Utilitarios.

Adquiera este programa, en producción limitada, mediante su Catálogo MUNDOATARI.

*



P.M. Animator

Una combinación de Player Missil Graphics, animación y tutorial es el contenido de este interesante programa. Es útil para aquellos programadores que desean incursionar en la animación.

El programa contiene:

- El Editor de Gráficos. Crea imágenes que desea usar en sus programas.
- El Editor de Archivos. Permite manipular archivos creados con el Editor.
- Rutina en ML, manejada por el BASIC, que permite mover los PM con gran velocidad y precisión.
- Programas demostrativos de la potencialidad del utilitario.

Se trata entonces de una novedad del Catálogo MUNDOATARI para quienes tienen el hobby de la programación.

*



Software Automatic Mouth (SAM)

Un sintetizador de voz de alta calidad, disponible en diskette para nuestro Catálogo MUNDOATARI, produce sonidos naturales a través de software.

No se requiere de acondicionamientos especiales de hardware.

En próximos números se presentarán utilitarios especiales para el SAM en el Catálogo. Esté atento, pues su producción será limitada. ●


COMPUCLUB
COMPUCLUB
ATARI®